今から始めても遅くない!『MHP 3rd』スターターガイドを別冊付録でお届け!

デンゲキニンテンドーDS 3月号増刊
2001年6月12日第三種郵便物認可
2011年1月26日発行・発売 第11巻第6号 通巻181号

電撃ゲームス MONTHLY

定価650YEN
Vol.17



特集

『キャサリン』とオトナのゲーム

ペルソナチームが贈るオトナのためのジュブナイルとは? そして「オトナのゲーム」とは?

坂口博信が求めた新しいRPGのカタチ

ロングインタビューとプレイで探る『ラストストーリー』の世界

『ファイナルファンタジー』その新たな胎動

衝撃の『ファイナルファンタジーXIII-2』発表!

ニンテンドー3DS・カウントダウン

発売1カ月前となった新ハード&注目タイトルの魅力に迫る!

Pickup Interview

逆転検事2／魔界戦記ディスガイア4
ファンタシースターポータブル2 インフィニティ

2月の全ゲームをプレビュー&レビュー!

MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two World
アイドルマスター2
トゥーワールド2／円卓の生徒 ほか

レゲーの花道 第3回『スペランカー』
2011年だからそろそろDJデビューしてみよう!
「水曜どうでしょう」ディレクターの悩み相談
巻末グラビア アイドリング!!!
「Team学ラン」がバレンタイン!? 朝日奈央／後藤郁

100の疑問に答えます!

別冊付録 今から始める『モンスターハンターポータブル 3rd』


Spike × ACQUIRE
3月3日発売予定
発売元: 株式会社スパイク 開発元: 株式会社 アクワイア © Spike Co., Ltd. Developed by ACQUIRE Corp. All Rights Reserved.
ユーザーサポート:03-5728-7117 "PS"、"PlayStation" および "PS3" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
CERO D 17才以上対象

PS3
PlayStation 3

俺だけの幕末

自分の色で時代を染めろ。

侍

侍道4
WAY OF THE SAMURAI 4



PlayStation Portable
そして僕らは、扉の向こうの世界を知る。
つくものがたり
TSUKUMONOGATARI
That is unacceptable now. You've known the secret.
There is a story of a boy who can see AYAKASHI, not visible to the human eye.
2011.1.27 on Sale (予定)
予約受付中でありんすよ！
予約特典
「つくものがたり」スペシャルDVD
①ボイスドラマ「おふろがたり」
(出演：悠木碧、能登麻美子、井上麻里奈、小清水亜美ほか)
②オリジナルサウンドトラック集
③極秘設定資料集 ④ラジオつくものがたり~特別編~
※内容は予告なく変更になる可能性があります。
FuRyu
フリュー株式会社
〒150-0032 東京都渋谷区鶯谷町2番3号 COMSビル2階
●ジャンル:アドベンチャーRPG
●メーカー希望小売価格:6,090円(税込)
CERO B 12才以上対象
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
©FURYU CORPORATION 2010.ALL Rights Reserved./Written & Developed by Killaware
※仕様、発売日、価格は変更される可能性があります。



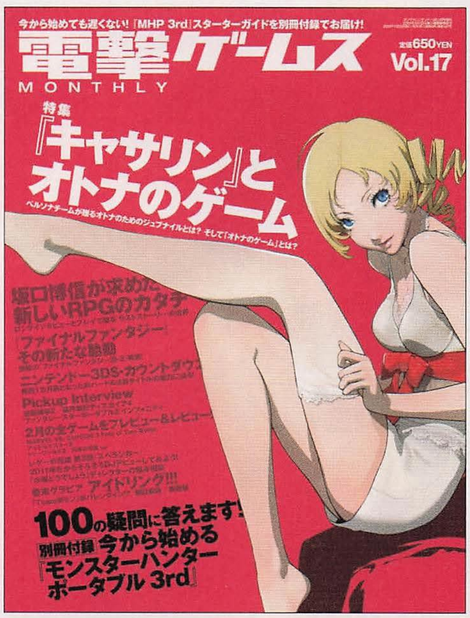








GAME Side



COVER キャサリン



PSP
PlayStation®Portable
5pb.
The five powered and Games.
nitro+
nao×いとうかなこ×ファンタズム
CHAOS;HEAD
妄想爆裂ADV らぶChu☆Chu!
主題歌シングル
PSP版® CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!主題歌シングル!
nao/いとうかなこ/ファンタズム(cv:榊原ゆい)
2011年1月26日発売予定
価格:1,680円(税込)
2次元女子とチュッ★
3次元女子とチュッ★
CHAOS;HEAD
妄想爆裂ADV らぶChu☆Chu!
CERO C 15才以上対象
http://lovechuchu.net/psp/
2011年1月27日(木)発売
初回限定版:7,140円(税込)/通常版:5,040円(税込)
©2008-2011 5pb./Nitroplus/RED FLAGSHIP
"PS"、"PlayStation"および"PSP"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

CONTENTS 2 Entertainment Side



GAME INDEX

電撃ゲームス
誌面大幅進化記念

3号連続大プレゼント

Aコース PlayStation® 3 (CECH－2500A) & PlayStation® Move モーションコントローラ & PlayStation® Eye セット

10名



HDD容量が160GBのPlayStaion 3とPlay Station Moveのモーションコントローラと、Play Station Eyeをセットでプレゼント。HDDも大容量なので、PlayStation Eyeで写真を撮りまくれ！

Bコース Xbox 360® 4GB ＋Kinect™

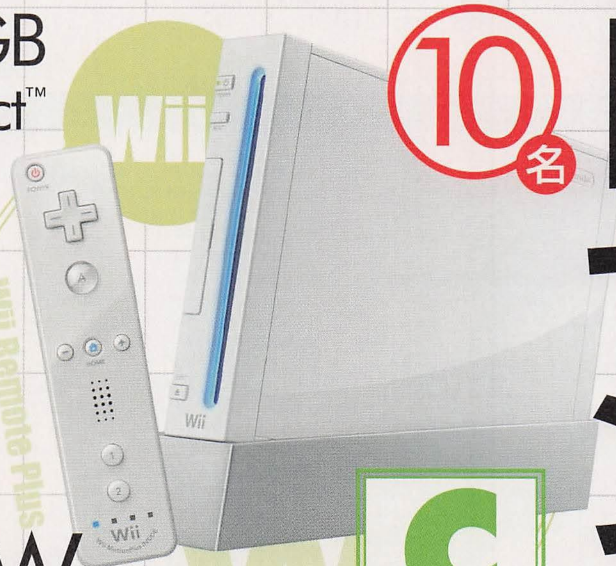
10名



コントローラなしでゲームがプレイできる、体感型ゲームシステムのKinect。今回はXbox 360本体とKinectのセットをご用意。踊ったり、跳んだり、全身を使ってみんなでプレイしよう！

Cコース Wii® (Wiiリモコンプラス付属)

10名



細やかな動きを感知できるようになる周辺機器「Wiiモーションプラス」。その機能を内蔵した「Wiiリモコンプラス」付属のWiiをプレゼント。よりリアルな動きで遊びが楽しめる。

【あ て 先】〒160-8326
㈱アスキー・メディアワークス
「電撃ゲームス
3号連続大プレゼント」係

【締　切】2011年2月25日(金)消印有効

応募の決まり

応募に必要なのは、本誌 Vol.15(11月26日発売)、Vol.16(12月27日発売)、Vol.17(2011年1月26日発売)に付属する3枚の応募券。各1枚ずつの応募券を郵便はがきに貼付して、住所、氏名、年齢、電話番号、希望コースを記入して左のあて先までお送りください。応募券はコピー不可です。当選者は Vol.19(2011年3月26日発売)にて発表します。

電撃ゲームス Vol.17 応募券 ◀応募券はコレ

※応募には Vol.15、16、17 の3号分の応募券が必要です。

ゲームの電撃 感謝祭 2011
DENGEKI GAME FESTIVAL

3月6日"ゲームの電撃"イベント開催!!

イベントの詳細を一部公開！ステージ観覧事前応募スタート！

電撃のゲーム誌が中心となって行うイベント「ゲームの電撃 感謝祭 2011」。開催まで約1カ月となったところで、イベントの内容を一部公開しちゃいます。ステージイベントは事前応募制のものもあるので公式サイトを要チェックですよ。

開催概要

名称	ゲームの電撃 感謝祭 2011
開催日程	3月6日（日曜日）
開催時間	10:00～17:00（予定）
会場	ベルサール秋葉原（東京都千代田区外神田3-12-8 住友不動産秋葉原ビル）
入場	無料

ステージイベントを一部公開&募集開始

「ゲームの電撃 感謝祭」の目玉の1つが、豪華ゲストによるステージイベント。ゲームクリエイターや人気声優が登場するトークショーや、アーティストによるライブまで、電撃らしいステージがそろってます。さらに、まだ公開できないシークレットステージも！ なお、一部のステージイベントは事前応募制で、観覧者を抽選で決定いたします。観覧希望の方は、公式サイトに応募フォームがあるので、そちらからご応募をお願いします！

『薄桜鬼』キャストトーク イベント presented by 電撃Girl's Style

出演予定　公式サイトをご覧ください。

詳細は公式サイトをご覧ください。

事前応募 あり

『モンスターハンターポータブル 3rd』クリエイタースペシャルトーク

出演予定　辻本良三（プロデューサー）／一瀬泰範（ディレクター）

販売本数400万本を突破した『モンスターハンターポータブル 3rd』の開発者トークショー。

事前応募 なし

TVアニメ『ロッテのおもちゃ！』キャストトーク&主題歌ライブ

出演予定　公式サイトをご覧ください。

今春放映開始のTVアニメ『ロッテのおもちゃ！』のトーク＆ライブイベント。アニメの魅力をご紹介!!

事前応募 あり

『アイドルマスター2』+『ぷちます！』すぺしゃるすてーじですよっ！ in 秋葉原

出演予定　中村繪里子／平田宏美／原由実／若林直美

『アイドルマスター2』＆『ぷちます！』たっぷりのトークイベント。もちろんお楽しみのミニライブもありますよっ！

事前応募 あり

『世界の果てで愛ましょう』イメージソング作っちゃいました！トーク&ミニライブ with MOSAIC.WAV

出演予定　MOSAIC.WAV

電撃◎王連載コミック『世界の果てで愛ましょう』のイメージソング担当「MOSAIC.WAV」によるライブ。

事前応募 あり

話題のゲームを遊べる体験ゾーン

"ゲームの電撃"各誌がオススメするゲームが遊べる体験ゾーンでは、PlayStation 3やPSPなどの機種の発売前のタイトルを遊ぶことができる。注目タイトルをチェック！

オリジナルグッズもあります！

ゲームグッズや、"ゲームの電撃"各誌で人気のコミックのオリジナルグッズなども販売予定。現在制作中のグッズの一部を公開！

販売予定のグッズ　「放課後プレイ」テレカセット／電撃ARCADEゲーム オリジナルトップローダー／電撃Girl's Style『薄桜鬼』、『Starry☆Sky』グッズ　など

各誌編集部ならではのブースも

会場には、"ゲームの電撃"各誌編集部が行う編集部ブースも！ イラストの展示や、編集者のトークショーなど、それぞれの編集部が趣向をこらした企画を展開予定！

まだまだあります楽しい企画！

そのほかにも会場で『MHP 3rd』を遊べるスペースがあったり、このイベント直前の各誌に付く引換券を持っていけばもらえるプレゼントがあったりと、さまざまな企画をご用意！

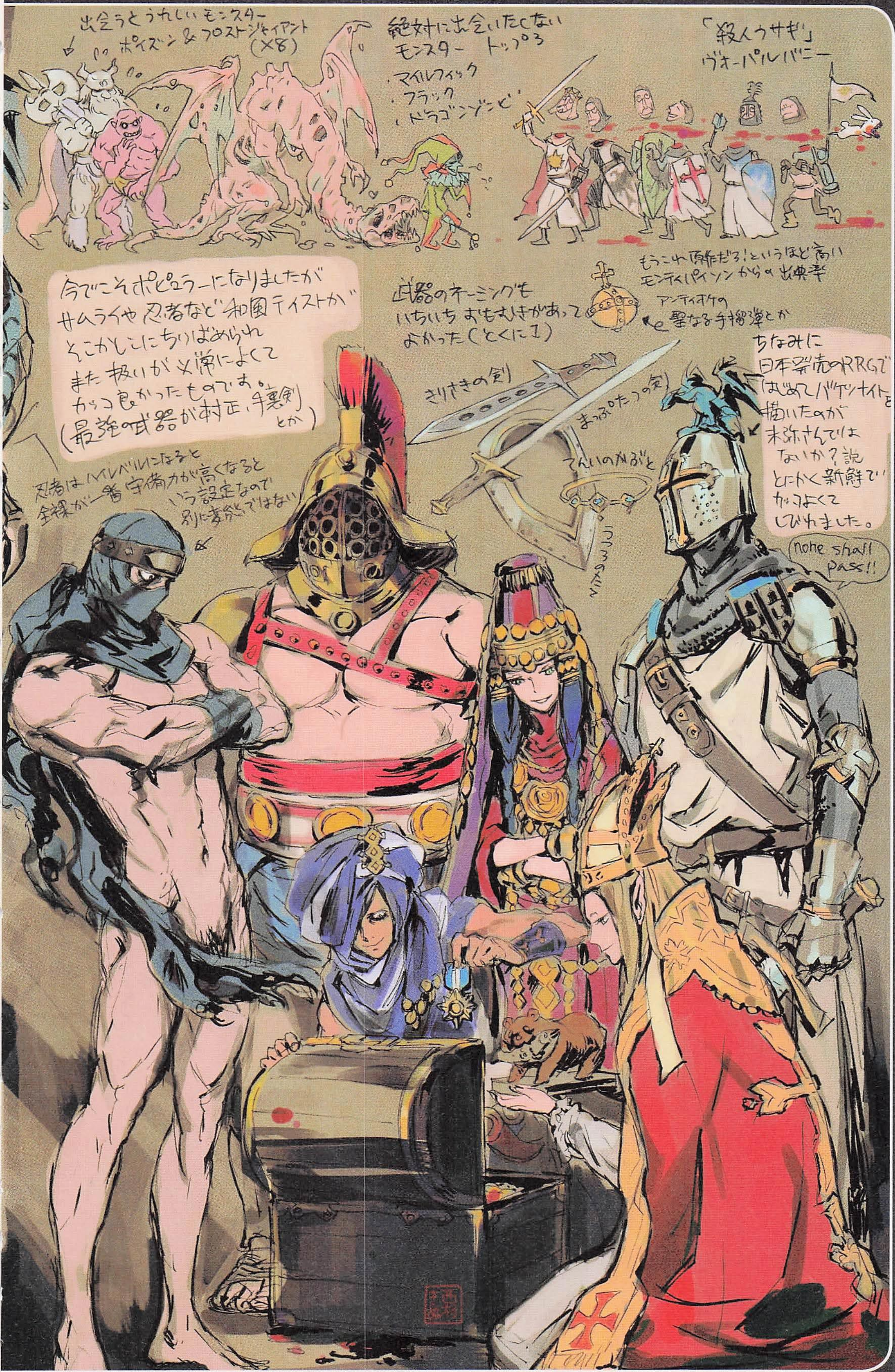


※写真はベルサール秋葉原で行われた別のイベントのものです。

公式サイトアドレス▶http://gamefes.dengeki.com/

※抽選で当選した方には椅子席をご用意いたします。なおステージイベントは立ち見も可能です。
※ステージイベントの内容、出演者は変更されることがあります。あらかじめご了承ください。
※本イベントに関するお問い合わせ先：gamefes-support@ml.asciimw.jp

に描き語るコーナー。とりあえず全方位対応っぽい。



西村キヌの我得四畳半ゲームス（わがとく）

第2回『ウィザードリィ』（1987年：アスキー）

「近頃のゲームはあまり遊んでおりません」と語る西村キヌ先生が、往時のゲームに対する思いのたけを自由に描き（書き）込んでいくイラストコラム。第2回のテーマはAppleⅡでの発売から数えて今年が生誕30周年にあたるコンピュータRPGの原点のひとつ『Wizardry』。なかでも、BGMに羽田健太郎氏、モンスターデザイン＆イメージイラストに末弥純氏を迎えて傑作と称えられ、多くのクリエイターに影響を与えたのがFC版『ウィザードリィ』シリーズです。

GAME DATA※1

■ハード：ファミリーコンピュータ
■開発・販売：アスキー
■発売日：1987年12月22日
■価格：6,090円

編集長・おしょうの『ウィザードリィ』考

『ウィザードリィ』シリーズをプレイする際は必ず悪のロードを作ってしまう、永遠の中二病・おしょうです。いやー、初代ファミコン版の『Ⅰ』～『Ⅲ』はやりまくったやりまくった。今でもひらがなで「ぶき」という文字を見るとドキッとするのは間違いなく本作の後遺症です。これだけシンプルな画面なのに、これだけ妄想力が膨らむRPGはいまだに本作が随一かも。ベニー松山さんの「隣り合わせの灰と青春」も読んでましたヨ！

【※1】FC第1作めのデータ。タイトル名は『ウィザードリィ』のみだが、箱とカセットには英字でサブタイトル"PROVING GROUNDS OF THE MAD OVERLORD（狂王の試練場）"と併記されていた。FCでは「ウィザードリィⅡ リルガミンの遺産」が1989年2月21日（6,500円）、「ウィザードリィⅢ ダイヤモンドの騎士」が1990年3月9日（6,500円）にそれぞれ発売された。

イラストレーター・西村キヌが、フェイバリットゲームについて自由気まま



得をするのは我一人!
西村キヌのひとこと

我得四畳半ゲームスようやく2回目ですー。今回のタイトルは『ウィザードリィ』。どれだけターボファイルのお世話になったことか……。今にして思えば末弥純さん描くモンスターのマントのヒロイックなはためきかたにも多大な影響を受けましたね〜。そして『モンティパイソンのホーリーグレイル（※2）』を見てしまえばこの世界のすべてがタチの悪い冗談にしか見えないという。そんな中二心を今なおくすぐる希有なゲーム、それが我が心の『ウィザードリィ』でござるよ！ ニンともカンとも！

【※2】1975年公開の映画『Monty Python and the Holy Grail（モンティ・パイソン・アンド・ホーリー・グレイル）』。鑑賞経験の有無によって、「Wiz」の印象は180度異なるはず。いわゆる「ファンタジーRPG」が好きなら一度は観ておくべき傑作だが、価値観の崩壊にも注意されたし（笑）。

クリエイターのDEEP(ディープ)な履歴書

さまざまな作品を生み出すクリエイターたちが
自らも1人のファンとして愛するものがある。
それに触れることで、何を感じてきたのか。そして、
それが自らのクリエイティブにどう生かされているのか。
クリエイターが愛したものを綴る、DEEPな履歴書。

今回のクリエイター

株式会社グラスホッパー・
マニファクチュア
最高経営責任者
ゲームデザイナー

須田剛一氏



1968年生まれ、長野県出身。『killer7』『ノーモア★ヒーローズ』シリーズなどパンクな作品を作り続ける。

作品に溢れ出る、DNAに刻み込まれたプロレス遺伝子

プロレスゲームのディレクションでこの業界にデビューし、数々のオリジナル作品でも至る所でプロレス的な要素を垣間見ることができる須田剛一氏。そんな氏がプロレスファンであることは言うまでもなく明白であり有名だが、そのエッセンスを自らのゲームのアクセントに使う理由は？ そして、そもそもなぜ須田氏はプロレスを、格闘技を愛して止まないのか。その原点に迫る。

タイガーマスクが脳みそを直撃！

——『ノーモア★ヒーローズ』シリーズをはじめ、須田さんが手掛けられる作品であったりキャラクターは、プロレスや格闘技のテイストが感じられるものが多いですよね。

須田　多いというか、ほとんどじゃないですか（笑）。マスクにレスラーに技にって。プロレスのDNAが普通に出ちゃってて、なんかそれがないと座りが悪い感じがするんです。

——遊んでると、もう完全なるプロレスバカ（ほめ言葉です！）なのが伝わってきます。そもそもプロレスを好きになったきっかけは？

須田　僕はもう、ど真ん中で初代タイガーマスクのデビューからですね。それまではプロレスを積極的に見ているわけではなかったんです。それが、タイガーマスクがテレビに出るっていう話が自然と学校中でウワサになって、あれはお祭りでしたよね。そんな中でアニメの『タイガーマスク』は好きだったものの、どうせそんなに強くないだろうと、半分冷やかしていたような部分もあったんです。それが見た瞬間に脳みそ直撃ですよ。「なんだこれは？ 人間なのかこの動きはっ！」って。

——いわゆる四次元的な動きですね。

須田　そうですそうです。同じ頃に「世界のプロレス」もテレビでやっていて、そこで見たのがテリー・ファンクでした。ボクシングスタイルで相手をなぎ倒していくのが鬼のようにカッコよくて、ディック・スレーターとのタッグの迫力もあってアメリカンプロレスにも魅了されてしまって。タイガーマスクからここまで1カ月もないくらいの間だと思うんですけど、ここから完全にハマって、すべてのプロレスを見るようになりましたね。

——タイガーマスクっていうのは少年心としては、出来上がったヒーロー像みたいなものだったんですかね。

須田　華があって、その華に子供心として吸い込まれていった感じでした。あとはやっぱり技ですね。ジャーマン・スープレックスとかケブラドーラ・コン・ヒーロを覚えたり、技マニアになっていきました。あの頃は実況が古舘伊知郎さんで、技名をすべて完璧に伝えるんですよ、それで技も覚えていった感じですね。

——タイガーマスクの技と言えば、ローリングソバットというイメージがあります。

須田　もちろん、壁たる壁に向かって練習しましたよ。大人になってからも、夜な夜な誰もいないか確かめてローリングソバットしてましたた（笑）。打点がどのへんまでいったかなって。あとタイガーは試合運びとか駆け引きもすごくおもしろかったんですよ。ダイナマイト・キッドとの試合も名勝負でしたけど、一番はブラック・タイガー戦です。あの頃のタイガーマスクは誰に負けるのか、時期的にもそろそろ負けるんじゃないかっていう流れだったんで、毎回「今日は負けるんじゃないか」と思って。ブラック・タイガーの攻撃で、ヒーローが負けてしまう…っていう気持ちもありつつ、ツームストンを食らったらもうバクバクで、常にハラハラして見ていたのが記憶に残ってます。

——タイガーマスク以外で好きなプロレスラーは？

須田　天龍さんは別格ですね。この前テレビに出ていたんですけど、福

須田氏お気に入りのレスラー

「初代タイガーマスク」

1981年のデビュー以後、華麗な「四次元プロレス」で日本中に空前のタイガーマスクブームを巻き起こした。写真はインタビュー中にも登場するブラック・タイガー戦のもの。



須田剛一氏が愛したレスラー

国内外に無数に存在するプロレスラーの中から須田氏のフェイバリットとして選び出されたのは、いずれも王道を外れた、どちらかと言えば個性が際だったレスラーたちばかり。パンクな作品を生み出す須田氏ならでは、なのかもしれない。

「僕の人生はプロレスに拾ってもらったものなんです」

須田剛一氏の履歴書

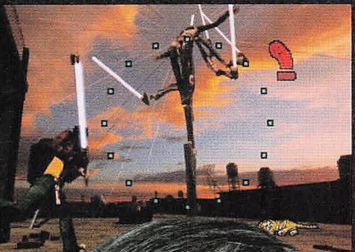
1968年1月2日生。長野県出身。B型。
a.k.a. SUDA 51
【経歴】
■幼少期～少年期：特撮に没頭し、ウルトラマンの怪獣の名前をすべて暗記する（現在に至るまでにすべてを忘れた）。また、プロレス、アニメにも没入。プロレス技やアニメ作画の芸術性に惹かれる。
■青年期：UKのネオロマンティックに初期衝動を受け、JAPAN、DURAN DURANに心酔。髪型は、デヴィット・シルヴィアンとニック・ローズをキメる。そして最愛のバンド、The Smithsに熱狂する。
■社会人：映画やアートに首を突っ込む。ネオ・ヌーベルバーグ三人衆、デレク・ジャーマン、ジム・ジャームッシュなどを好む。

須田剛一氏が手掛けた作品

開発チームを“ビデオゲームバンド”と呼び、一目でGhM製だとわかるような、他にはないトガったゲームを生み出しているグラスホッパーと須田氏。『シルバー事件』など初期のアドベンチャーも味があるが、近年はアクション作品を中心に制作している。

『ノーモア★ヒーローズ』シリーズ

主人公・トラヴィスが、殺し屋ランキング1位を目指して上位の殺し屋たちをぶち倒していくアクションアドベンチャー。Wiiリモコンをビームカタナに見立てて斬り振り、個性的すぎる殺し屋たちと死闘をくり広げることになる。Wiiで2作品が発売され、第1作目はPS3・Xbox360へも移植されている。





井県出身なので、カニ剥くのが上手で超渋い！（笑）。あの方は男気あるる都市伝説も多いですよね。あと全日・新日でいくと、僕は完全に前田日明派です。日明兄さんは選手としての輝きもそうですし、日本の総合格闘技のルーツを作った人ですから。

――あれで総合格闘技をやりたいと思った少年も多かったでしょうね。

須田　僕なんかはそこまで格闘技を何もやっていなかったので、ベースがなくて手遅れだったんですよ。

――そうなんですか？　須田さんはずっと格闘技をやってきた人だと勝手に思ってました。

須田　実はバドミントン部なんですよ（笑）。ほんとに残念なんです。

――最近の格闘技界の動きについてはどうですか？

須田　UFCは必ず見るようにしてます。実際に行くのであれば、なんとかラスベガスでライブで見たいですね。仕事にかこつけてでもタイミングを合わせて。もう本場が向こうに移ってしまった感じがあるんですよね。僕らが見ていた頃のプロレスって世界と繋がってたじゃないですか。猪木がシュツットガルトで戦う……シュツットガルトってなんだ？みたいなね。ドイツかってそこで覚えるんですよ。人生でたぶん初めてドイツの映像を見たと思うんですけど、子供心にそれはいまだに忘れない。で、日本のサッカー選手がシュツットガルトに行ったっていうと、ローラン・ボックのあそこだなと。そういうイメージで、プロレスから世界と繋がった感はすごくありました。

ヒューマン入社秘話と新タイトル構想

――『ファイプロ』を作るようになったのも、プロレス好きの延長で？

須田　結局、僕の人生はプロレスなんですよ。プロレスに救われたといいますか。もともと採用試験でヒューマンは落ちてたんです。その連絡が遅くなっていて、3週間くらい放置されたので電話したら、たまたまその日に『ファイプロ』のディレクターが辞めるって辞表を出していて。ヒューマンの企画課にはプロレスに詳しい人がいなくてどうしようと。そこにたまたま運よく、その日電話したが故に僕がすっと入り込んでですね。で、作ることになって。

――それは完全に運命ですね。

須田　ほんとにプロレスがなければ、僕はそもそもこの業界に入るきっかけもなかったですし。ほんとプロレスに拾ってもらって、ゲームにも拾ってもらったっていう感覚が今でもあって。だからやっぱり、自分が作品を作るときには必ずプロレスのDNAが何かしら入ってくるんですよね。意識してるわけではないし、恩返ししてわけでもないんですけど、なんか刻み込まれてるんですよ。

――なるほど。今だからこその新しい『ファイプロ』をもう一回作りたいという思いはないですか？

須田　よく聞かれるんですけど『ファイプロ』はもう無理ですね。今のプロレス界とか総合まで全部網羅するのはおもしろいと思うんですけど、接点を結びにくいんですよ。僕が作っていた頃は一番よくて、UFCがスタートしてホイス・グレイシーがちょうどスターになった頃で。このホイスとプロレスラーの誰が戦うのかっていう幻想とかロマンがすごくあった時代だったんですよ。今作るなら『ファイプロ』ではなくて、プロレスラーが主人公のアクションゲームですかね。元レスラーでもいいので。映画の『ザ・レスラー』じゃないですけど、レスラーのリングに上がってない現実の姿であったり、ロマンや生き様を物語にしたいなと。

――それこそメキシコが舞台で、主人公のプロレスラーを謎のマスクマンがちょいちょい助けに来るとか。ルチャだけでなく無駄にスープレックスとか全部使えたりとか（笑）。

須田　いいですねぇ。そういうのをいつかやってみたいです。それと、プロレスゲームの市場は、今でも北米がものすごくデカいんです。

――確かに『WWE SmackDown vs. Raw』なども200万本とか売れてますし。日本でもそういう作品を若い世代の人にもっと見てもらいたいですよね。僕らの世代はやっぱりプロレスを見て、ヒーローへの憧れが芽生えましたから。

須田　そういうものを日本にあるグラスホッパーから発信できて、しかも海外でも勝負する。世界と繋がってるっていうのはいまだにプロレスの強さとしてありますから。

――それは楽しみです。

須田　5年以内にやりましょう！

――わかりました。ゲームもプロレスラーも、それくらい年月を掛けないと成熟したものにはならないですからね。デビュー戦でいきなりぽーんと出してもダメですから。ヤングライオンのように。

須田　それだと北尾選手みたいになっちゃいますからね（笑）。

（初代）タイガーマスク

新日本プロレス所属・ジュニアヘビー級。梶原一騎原作のマンガ『タイガーマスク』から実際のリングに現れた覆面レスラー。1981年4月23日、ダイナマイト・キッド戦でデビュー。以降、2年4か月間のシングル戦績は155勝1敗9分け。唯一の黒星は反則負け。活躍と同時期にテレビ朝日系でアニメ『タイガーマスク二世』の放送が開始と、メディアミックス展開が行われた。現在までに4代5人のレスラーがタイガーマスクとして活動。混同を避けるため「初代」と呼ばれる。

テリー・ファンク

「テキサス・ブロンコ」「テキサスの荒馬」などの異名を持つ、アメリカ出身のプロレスラー。1965年にアメリカデビュー、1970年6月に日本プロレスに初来日。実兄のドリー・ファンク・ジュニアとタッグチーム「ザ・ファンクス」を組んで、日本でも活躍した。日本ではベビーフェイスとして人気を集める一方、アメリカではヒールとして活躍。2009年、WWE殿堂入り。

天龍源一郎

二所ノ関部屋に所属し、「天龍」の四股名で1973年1月場所から16場所、幕内に在位。1976年、部屋の後継問題で廃業、全日本プロレスに入団。ジャイアント馬場とアントニオ猪木の両方にピンフォール勝ちしたことのある唯一の日本人レスラーである。現在60歳だがまだまだ現役。

前田日明

1977年、スカウトで新日本プロレスに入団。その後、UWFに旗揚げから参加。リングスの設立、HERO'Sなどのビッグイベントをプロモーターとしても成功させるなど、日本における総合格闘技の発展・拡大に大きく貢献した。七色のスープレックスと呼ばれる各種スープレックスや、投げからそのままフォールに入る「キャプチュード」を得意技とする。ニックネームは格闘王。

編集部チョイス！

2011

02

FEBRUARY

GAME & ENTERTAINMENT CALENDAR

ゲーム＆エンタメカレンダー

2月に発売されるゲーム・エンタメ情報を、編集部が厳選して日付別にピックアップ！ 目当てのコンテンツの前後にどんなゲーム・DVD・映画などが発売・公開されるのか、これでチェックしよう！

※各アイテムやチケットなどは、すでに売り切れとなっている場合があります。なおCD、DVD/BD、グッズなどは、写真のものとは予告なく変更になる場合があります。

30 (SUN)
ライブ：ORANGE RANGE（熊本県・崇城大学市民ホール）
ライブ：倉木麻衣（宮城県・イズミティ21 大ホール）
ライブ：あかぺぇそふとつぅ LIVE 2011（神奈川県民ホール）
競馬：根岸S（GⅢ）、京都牝馬S（GⅢ）

31 (MON)
ライブ：くるり（北海道・ペニーレーン24）
ライブ：ゴスペラーズ（福岡県・福岡サンパレス ホテル&ホール）

1 (TUE)
ライブ：布袋寅泰（東京都・日本武道館）
ライブ：Acid Black Cherry（大阪府・Zepp Osaka）

2 (WED)
CD：バレンタイン・キッス（渡り廊下走り隊7）
CD：インモラリスト（堀江由衣）
CD：コネクト（ClariS）
CD：KINGDOM HEARTS Birth by Sleep & 358/2 Days オリジナル・サウンドトラック
DVD/BD：BECK
DVD：ふたりはプリキュア DVD-BOX vol.1[Black]
BD-BOX：劇場版「空の境界」Blu-ray Disc BOX

3 (THU)
ゲーム：逆転検事2（DS）
ゲーム：WWE SmackDown vs. Raw 2011（PS3/Xbox 360）
ゲーム：マクロス トライアングルフロンティア（PSP）
ゲーム：ヴィオラートのアトリエ ～グラムナートの錬金術士2～ 群青の思い出（PSP）
ゲーム：怒首領蜂大復活ブラックレーベル（Xbox 360）

4 (FRI)
BD-BOX：ドラゴンボール改 人造人間・セル編 BOX2
DVD：ドラゴンボール改 人造人間・セル編 5
DVD/BD：ゾンビランド
DVD：あしたのジョー（実写版）
DVD/BD：おまえうまそうだな
BD+DVD：ナイト&デイ
映画：ウォール・ストリート
コミック：LAST RANKER Be The Last One①

5 (SAT)
映画：毎日かあさん
映画：ジーン・ワルツ
映画：ティーンエイジ・パパラッチ
映画：私の愛、私のそばに

6
イベント：ワンダーフェスティバル 2011［冬］（千葉県・幕張メッセ 国際展示場）
ライブ：GLAY（埼玉県・さいたまスーパーアリーナ）
アニメ：スイートプリキュア♪（放映開始）
競馬：東京新聞杯（GⅢ）、きさらぎ賞（GⅢ）

7
イベント：さっぽろ雪まつり（北海道・札幌）

8
スポーツ：全日本プロレス（愛知県・豊橋市総合体育館）
ライブ：ザ・クロマニヨンズ（宮城県・仙台 darwin）

9
CD：THE IDOLM@STER 2「SMOKY THRILL」（竜宮小町）
CD：ReFined-Songs Collection～NANNO 25th Anniversary（南野陽子）
CD：THE IDOLM@STER 2「The world is all one!!」（天海春香ほか）
DVD/BD：宇宙ショーへようこそ
DVD：Perfume／結成10周年、メジャーデビュー5周年記念！ Perfume LIVE @東京ドーム「1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11」

10
ゲーム：テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3（PSP）
ゲーム：レッド・デッド・リデンプション：アンデッド・ナイトメア（PS3/Xbox 360）
ゲーム：戦国無双3 Z（PS3）
ゲーム：リトルビッグプラネット2（PS3）
ゲーム：円卓の生徒（Xbox 360）

11 建国記念の日
映画：パラノーマル・アクティビティ2
映画：あしたのジョー
映画：「太平洋の奇跡」-フォックスと呼ばれた男-
映画：洋菓子店コアンドル
映画：幸せの始まりは
BD：劇場版 仮面ライダーW（ダブル）・天装戦隊ゴセイジャー 3D
イベント：東京ドーム・ニクーリンサーカス（東京都・JCBホール）

12
イベント：TVアニメ『えむえむっ！』発売記念イベント 第二ボランティア部 大会議（東京都・高島平区民館 ホール）
イベント：アニうた KITA KYUSHU 2011（福岡県・北九州メディアドーム）
ライブ：斉藤由貴（東京都・PARCO劇場）
ライブ：茅原実里（宮城県・Zepp Sendai）
ライブ：氷室京介（神奈川県・横浜アリーナ）

13
ライブ：アニソンBIG3（神奈川県・ハーモニーホール座間 大ホール）
競馬：共同通信杯（GⅢ）、京都記念（GⅡ）

14
コミック：ラブプラス Manaka Days①
コミック：ラブプラス Nene Days①
コミック：ラブプラス Rinko Days①
コミック：ラブプラス Girls Talk①

15
スポーツ：新日本プロレス（東京都・後楽園ホール）
ライブ：BEGIN（広島県・リーデンローズ 大ホール）

16
CD+DVD：桜の木になろう（AKB48）
CD/CD+DVD：Lasei（ELISA）
BD：アロハロ！2 Berryz工房Blu-ray Disc
DVD：ハートキャッチプリキュア！⑩
DVD/BD：アマガミSS⑧ 七咲逢 下巻
DVD/BD：アマガミSS⑨ 桜井梨穂子 上巻
DVD/BD：けいおん!!⑧
DVD/BD：侵略！イカ娘③
DVD：プロゴルファー猿 Complete BOX-Vol.2

17
ゲーム：キャサリン（PS3／Xbox 360）
ゲーム：MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds（PS3/Xbox 360）
ゲーム：トゥーワールド2（Xbox 360）
コミック：魔法先生ネギま！㉝
コミック：FAIRY TAIL㉕

18
BD-BOX：JIN -仁- BD-BOX
DVD：ぬらりひょんの孫第6巻 <初回限定生産版>
DVD/BD：海月姫 第2巻
DVD：ドラマ「もやしもん」第3巻
DVD/BD：FLOWERS -フラワーズ-

19
イベント：AOU 2011 アミューズメント・エキスポ
映画：戦火の中へ
映画：ヒア アフター
映画：サラエボ、希望の街角

20
イベント：TVアニメ「けいおん！！」ライブイベント ～Come with Me!!～（埼玉県・さいたまスーパーアリーナ）
スポーツ：青梅マラソン（東京都・青梅市）
競馬：フェブラリーS（GⅠ）

21
DVD/BD：仮面ライダーOOO（オーズ）VOL.1
DVD/BD：天装戦隊ゴセイジャー エピック ON THE ムービー
DVD：光戦隊マスクマン VOL.1
DVD：天装戦隊ゴセイジャー VOL.8
DVD：湯女（ゆめ）紀行 野沢編 BRW108 小川あさ美&ほしのみゆ

22
ゲーム：大航海時代 Online ～Tierra Americana～（PS3／Win）

23
BD-BOX：ラーゼフォン Blu-ray BOX
DVD：私の優しくない先輩
DVD/BD：インシテミル 7日間のデス・ゲーム
DVD/BD：とある魔術の禁書目録Ⅱ 第2巻
DVD/BD：俺の妹がこんなに可愛いわけがない 第3巻
BD-BOX：まりあ†ほりっく Blu-ray BOX
コミック+DVD：ああっ女神さまっ ㊷ 限定版 DVD付

24
ゲーム：アイドルマスター2（Xbox 360）
ゲーム：ルーンファクトリー オーシャンズ（PS3／Wii）
ゲーム：魔界戦記ディスガイア4（PS3）
ゲーム：バレットストーム（PS3／Xbox 360）
ゲーム：KILLZONE 3（PS3）
ゲーム：ファンタシースターポータブル2 インフィニティ（PSP）

25
DVD-BOX：EMOTION the Best サイレントメビウス DVD-BOX
BD：ボトムズ ニュージェネレーション 装甲騎兵ボトムズ Case;IRVINE
DVD/BD：ストライクウィッチーズ2 第6巻
BD：ゴッドファーザー コッポラ・リストレーション ブルーレイBOX
映画：ナルニア国物語／第3章：アスラン王と魔法の島

26 電撃ゲームス Vol.18発売
ゲーム：ニンテンドー3DS（本体）
映画：劇場版マクロスF 恋離飛翼～サヨナラノツバサ～
映画：ワールドプロレスリング 1.4東京ドーム3D
映画：世界のどこにでもある、場所
映画：悪魔を見た
コミック+DVD：FORTUNE ARTERIAL ⑥ オリジナルアニメDVD付き限定版

27
スポーツ：東京マラソン2011（東京都・東京都庁前）
イベント：とっとりアニカルまつり零（鳥取県・米子コンベンションセンター 多目的ホール）
競馬：中山記念（GⅡ）、阪急杯（GⅢ）

28
ライブ：倉木麻衣（福岡県・福岡国際会議場 メインホール）

1
スポーツ：ドラゴンゲート（東京都・後楽園ホール）
ライブ：キマグレン（東京都・SHIBUYA-AX）
ライブ：ORANGE RANGE（山梨県・山梨県立県民文化ホール 大ホール）

2
DVD：ふたりはプリキュア DVD-BOX vol.2[White]
DVD：戦国BASARA弐 其の六
DVD/BD：侵略！イカ娘③
CD：『More SQ』（もあ えすきゅー）
CD：TVアニメ「夢喰いメリー」オリジナルサウンドトラック

3
ゲーム：ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー
ゲーム：侍道4
ゲーム：STAR DRIVER 輝きのタクト 銀河美少年伝説
ゲーム：デジモンストーリー 超クロスウォーズ ブルー／レッド
ゲーム：スーパーモンキーボール 3D

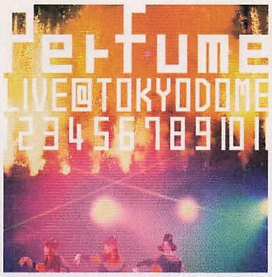
4
DVD：エル・トポ HDリマスター版
DVD：ドラゴンボール改 人造人間・セル編 6
DVD：新・季節のくるねこ 便②
DVD：ドン・ジョヴァンニ 天才劇作家とモーツァルトの出会い

5
ライブ：NAGASAKIアニソン・ライブ2011（長崎県・長崎市公会堂）
イベント：第五回 声優アワード
映画：映画ドラえもん 新・のび太と鉄人兵団 ～はばたけ 天使たち～
映画：コリン LOVE OF THE DEAD
映画：ショパン 愛と哀しみの旋律

9日 DVD Perfume/結成10周年、メジャーデビュー5周年記念！Perfume LIVE @東京ドーム「1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11」(Perfume)

●初回限定盤：¥6,500（税込）／通常盤：¥4,200（税込）
●徳間ジャパンコミュニケーションズ

2010年11月3日に東京ドームで行われたライブの模様を収録。メンバー監修のもと、WOWOW放映時とは異なるカメラアングルとなっており、未公開だった「575」「Perfumeの掟」も収録している。



▶初回限定盤には、「Perfumeの掟 -マルチアングル-」などの特典映像を収めた特典ディスク、STAFF PASSレプリカステッカーが付いている。

2日 CD バレンタイン・キッス（渡り廊下走り隊7）

●ポニーキャニオン　●初回盤A、B：¥1,700（税込）／通常盤：¥1,200（税込）

AKB48のグループ内ユニット「渡り廊下走り隊」に、小森美果と岩佐美咲の2名を加えて、バレンタインソングの定番曲をカバー。初回盤Aには1：「バレンタイン・キッス」、2：「ソミソミラシラ」、3：「初恋よ、こんにちは」の計3曲と、ミュージッククリップを収録したDVDをセット。初回盤Bは、3曲目が「パジャマドライブ」となり、DVDの内容も多少異なっている。通常盤はCDのみで、3曲目が「夕陽のいじわる」となっている。



▶バレンタインデー＆ホワイトデーライブの参加抽選シリアルナンバーカードと、オリジナルトレーディングカード（全7種類からランダムで1枚）も封入されている。

10日 ゲーム テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3

●UMD版：¥6,279(税込)／DL版：¥5,700(税込)
●PSP　●バンダイナムコゲームス



『テイルズ オブ』シリーズで活躍したキャラクターが多数参戦。迫力満点の秘奥義カットインにも注目（記事はP.66）。

©いのまたむつみ　©藤島康介
©NBGI

6日 イベント ワンダーフェスティバル 2011［冬］

●¥2,000（税込）
●東京都・幕張メッセ　国際展示場1〜8ホール



プロアマ問わず、腕によりをかけて製作した模型を持ち寄って展示・販売するイベント。版権もの、数量限定品、新製品など、魅力的な品の数々が人気を博している。

©KAIYODO,Mizutama Keinojo 2011

2日 CD インモラリスト（堀江由衣）

●スターチャイルド　●初回限定盤：¥1,890（税込）／通常盤：¥1,200（税込）



TVアニメ「ドラゴンクライシス！」OP主題歌「インモラリスト」を含む3曲を収録。初回限定盤は、同曲のミュージッククリップを収録したDVDが付く。

11日 映画 パラノーマル・アクティビティ2

●パラマウント ピクチャーズ ジャパン



超常現象による恐怖を描いた続編。セキュリティカメラには吠え続ける犬、赤ん坊、大鏡のほかに何かが映し出されていた……。

© 2010 Paramount Pictures.
All Rights Reserved.

9日 CD THE IDOLM@STER 2「SMOKY THRILL」（竜宮小町）

●日本コロムビア
●¥1,300（税込）

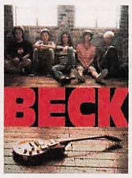


『アイドルマスター2』の発売に先駆けて、同ゲーム中に登場するユニット「竜宮小町」（水瀬伊織、三浦あずさ、双海亜美）のCDが発売！

©窪岡俊之 ©NBGI

2日 DVD/BD BECK

●VAP　●BD、DVD豪華版：¥6,090（税込）／DVD通常版¥3,675（税込）



音楽という絆で結ばれた若者たちの成長、友情、葛藤を描く大ヒットコミックが実写映画化。BD、DVD豪華版は特典ディスク付き。

©ハロルド作石／講談社
©2010「BECK」製作委員会

11日 映画 あしたのジョー

●山下智久、伊勢谷友介ほか　●東宝



スポーツ漫画の金字塔が実写映画化。主人公の矢吹丈を山下智久が、ライバルである力石徹を伊勢谷友介が演じる。

©2011 高森朝雄・ちばてつや／「あしたのジョー」製作委員会

9日 CD ReFined-Songs Collection ~NANNO 25th Anniversary（南野陽子）

●¥3,000（税込）　●Blu-Spec CD
●ソニー・ミュージックダイレクト



音にこだわり、より聞きやすくするために歌やサウンドを再検討、再構築。ヒット曲「吐息でネット」「楽園のDoor」ほか、新曲「桜詩集」など全17曲を収録したアニバーサリー企画。

3日 ゲーム 逆転検事2

●カプコン　●DS　●通常版：¥5,040(税込)／コレクターズ・パッケージ：¥6,090（税込）／Extended edition（イーカプコン限定版）：¥7,140（税込）／LIMITED EDITION（イーカプコン限定版）：¥8,000（税込）



検事である御剣怜侍が、さまざまな事件の解決を目指す推理アドベンチャー。今作では御剣の内面に迫る（記事はP.54）。

©CAPCOM CO., LTD.
2011 ALL RIGHTS RESERVED.

11日 イベント 東京ドーム・ニクーリンサーカス

●A席（当日のみ）：3,000（税込）／S席：¥6,000（税込）／RS席：¥9,000（税込）
●3月21日まで（一部休演日あり）　●東京・JCBホール



ロシアから世界最高峰のパフォーマーたちが集結。犬、熊、馬たちも迫力満点の演技を見せる！（3月21日まで開催）

9日 DVD/BD 宇宙ショーへようこそ

●Blu-ray完全生産限定版：¥10,290（税込）／Blu-ray通常版：¥6,090（税込）／DVD通常版：¥5,040（税込）　●アニプレックス



小さな村の子供たち5人と1匹の宇宙人が繰り広げる、宇宙最大の冒険を描く。完全生産限定版には、絵コンテやドキュメンタリー番組なども収録。

©A-1 Pictures／「宇宙ショーへようこそ」製作委員会

5日 映画 毎日かあさん

●小泉今日子、永瀬正敏ほか　●松竹



原作は西原理恵子のベストセラー漫画。悲しいことは笑い飛ばして、たくましく過ごす"かあさん"と家族の絆を描く。

©2011映画「毎日かあさん」製作委員会　©Rieko Saibara

17日 ゲーム
MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds
●¥6,990（税込） ●PS3／Xbox 360 ●カプコン



夢の対戦格闘シリーズ最新作。MARVELコミックとカプコンのキャラが多数参戦（記事はP.60）。

18日 BD-BOX
JIN -仁- BD-BOX
●¥30,240（税込） ●角川書店



幕末にタイムスリップした脳外科医・南方仁が、いつしか歴史の渦に巻き込まれていく。人気ドラマ全11話と特典映像を収録。

19日 イベント
AOU2011 アミューズメント・エキスポ
●¥1,000（税込） ●千葉県・幕張メッセ



カードゲーム、音楽ゲームなど、家庭用とはまた違った魅力を持つ、最新のアミューズメントマシンが出展される。

21日 DVD/BD
仮面ライダーOOO（オーズ）VOL.1
●BD：¥7,140（税込）／DVD：¥6,090（税込） ●東映ビデオ



3枚のメダルで変身し、多彩なフォームチェンジで怪人たちの野望を打ち砕く！ VOL.1は第1話～第4話と映像特典を収録。初回生産分には復刻版ガンバライドカード付き。

14日 コミック
ラブプラス Manaka Days①
●¥550（税込） ●漫画：現津みかみ／原作：コナミデジタルエンタテインメント

ラブプラス Nene Days①
●¥680（税込） ●漫画：九月タカアキ／原作：コナミデジタルエンタテインメント

ラブプラス Rinko Days①
●¥550（税込） ●漫画：瀬尾公治／原作：コナミデジタルエンタテインメント





コミュニケーションゲーム『ラブプラス』のカノジョたちがそれぞれ主人公となったコミックが、バレンタインデーに同時発売。あなたの知らなかったカノジョの学校生活や、友だちとの交流などが描かれる。3人の漫画家による、異なる絵柄や展開にも注目。

※画像はイメージです。

16日 BD
アロハロ！2 Berryz工房 Blu-ray Disc
●¥6,000（税込） ●アップフロントワークス



Berryz工房のメンバーが南国・ハワイではしゃぐ姿を、Blu-ray Discにたっぷり収録。写真集のメイキング映像や水着シーンも見られる。

17日 ゲーム
キャサリン
●¥7,329（税込） ●PS3／Xbox 360 ●アトラス



謎の美女「キャサリン」に振り回されるサラリーマンが主人公。心地よい快感もつかの間、夜は悪夢の中で生命を賭けるはめとなる（記事はP.24）。

16日 CD+DVD
桜の木になろう（AKB48）
●Type-A、Type-B：¥1,600（税込） ●キングレコード

20thシングルは2バージョンを発売。Type-Aには「桜の木になろう」「偶然の十字路」「キスまで100マイル」が収録されたCDのほか、各曲のミュージッククリップと特典映像を収録したDVDが付属。Type-BはCD、DVDともに「キスまで100マイル」の代わりに「エリアK」が収録され、特典映像の内容も異なる。



◀初回完全限定生産盤（価格は同じ）には、全国握手会イベント参加券1種をランダム封入（全2種）。

今月のSELECTION

1 カード
アニメ、ゲームのイラストが入ったVISAカード誕生

ゲームやアニメがモチーフとなったオリジナルデザインのクレジットカードが発表されたので紹介しよう。2月4日募集開始予定の「ラブプラスVISAカード」はミノ☆タロー氏描き下ろしデザインで、年会費は初年度無料（翌年以降も、前年度のカード利用を条件に無料）。カード利用によるポイントをためれば、限定グッズと交換できる。

また現在会員募集中の「ガンダムVISAカード」は、大河原邦男氏が描き下ろしたデザイン。年会費は¥3150（税込）で、入会すると先着5000名にオリジナルカラーのガンプラがプレゼントされる。カード利用額によりたまったポイントは、オリジナルグッズと交換可能。





2 映画
「嘘つきみーくんと壊れたまーちゃん」キャンペーン実施中

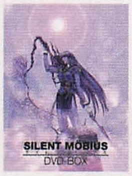


1月22日から公開された映画「嘘つきみーくんと壊れたまーちゃん」に関するオトク情報をお届け。劇場に原作本である電撃文庫「嘘つきみーくんと壊れたまーちゃん」1～10巻、i」またはコミックス1冊を持っていき映画を観ると、先着で「ジャバラ折りまーちゃんコンプリート写真集」がプレゼントされる（一部劇場を除く）。詳細については、下記HPをチェックしよう！

★映画公式サイト
http://usodakedo.net/

25日 EMOTION the Best サイレントメビウス DVD-BOX

DVD-BOX ●¥15,750（税込） ●バンダイビジュアル



1998年に放映された、麻宮騎亜のコミックが原作の人気アニメ。全26話を収録し、ボックスには原作者描き下ろしイラストを使用。

26日 ニンテンドー3DS

ゲーム ●¥25,000（税込） ●任天堂



裸眼で3Dのゲームが楽しめる携帯型ゲーム機が、ついに発売される。同日には、8本のソフトも発売される。（記事はP.48）。

26日 劇場版マクロスF ～サヨナラノツバサ～

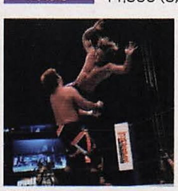
映画 ●¥1,300（税込） ●クロックワークス



歌姫の秘密、バジュラの力を狙って暗躍する人々の欲望が船団を覆うとき、ふたりの歌姫をつなぐひとりの少年の駆る翼が、歌声とともに戦いの空に舞い上がる！

26日 ワールドプロレスリング 1.4東京ドーム3D

映画 ●¥2,000（一般・大高生）／¥1,300（3歳以上中学以下）※別途3Dメガネ代¥100



1月4日に東京ドームで行われた新日本プロレスの大会の模様を、3D映像＆5.1chサラウンドで上映。臨場感あふれる技の数々に驚愕！（1週間限定上映）

24日 アイドルマスター2

ゲーム ●¥8,800（税込） ●Xbox 360 ●バンダイナムコゲームス



9人のアイドルの中から3人組のユニットを結成してプロデュース。営業、レッスン、ステージ出演を成功させ、国民的アイドルユニットを目指そう。初回生産限定は「アイドル生写真4種セット」と「765プロ社員証」入り！（記事はP.62）

24日 ルーンファクトリー オーシャンズ

ゲーム ●¥7,140（税込） ●PS3／Wii ●マーベラスエンターテイメント



広大な海が広がるファンタジー世界が舞台。冒険したり、農作物を育てたり、恋愛や結婚をしたりと日常生活を満喫！（記事はP.82）

24日 魔界戦記ディスガイア4

ゲーム ●限定版：¥9,975（税込）／通常版：¥7,140（税込） ●PS3 ●日本一ソフトウェア



やり込みプレイやハチャメチャストーリーなどが人気のシリーズ最新作。限定版には、ねんどろいどぷち「風祭フーカ」や設定資料集などを同梱（記事はP.56）。

24日 バレットストーム

ゲーム ●¥7,665（税込） ●PS3／Xbox 360 ●エレクトロニック・アーツ



残酷でスタイリッシュに敵を倒すことが重要になる、新感覚FPS（記事はP.68）。

23日 ラーゼフォン Blu-ray BOX

BD-BOX ●¥42,000（税込） ●メディアファクトリー



独特な美しさと神秘的な雰囲気が話題を呼んだロボットアニメがBlu-ray BOXとして登場。OVA「彼女と彼女自身と」なども収録。

※イラストはデザイン前のものです。

23日 私の優しくない先輩

DVD ●完全生産限定版：¥6,090（税込）／通常版：¥3,990（税込） ●アニプレックス



「涼宮ハルヒの憂鬱」シリーズの演出などを手掛けた山本寛が、実写映画で初監督を務める。川島海荷と金田哲のダブル主演で、青春ラブコメディが描かれる。

23日 インシテミル 7日間のデス・ゲーム

DVD/BD ●ブルーレイ&DVDセット プレミアムBOX(4枚組)：¥6,980(税込)／ブルーレイ&DVDセット(3枚組)：¥4,980（税込）／通常版：¥3,980（税込）／●ワーナー・ホーム・ビデオ



藤原竜也や綾瀬はるかなど豪華キャストも魅力の、生き残りをかけた究極の心理ゲーム。特典ディスクが1枚入った3枚組版と、2枚入った4枚組版（プレミアムBOX）がある。

23日 とある魔術の禁書目録Ⅱ 第2巻

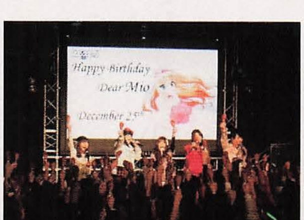
DVD/BD BD：¥7,875（税込）／DVD：¥6,825 ●ジェネオン・ユニバーサル



電撃文庫が原作の、学園アクションアニメシリーズ。第4話～第6話が収録され、初回限定版には鎌池和馬書き下ろし小説や解説マニュアルなども付いている。

3 イベント 「えむえむっ！」クリスマスイベント〝美緒様聖誕祭〟

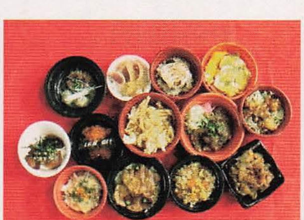
TVアニメ『えむえむっ！』のイベント〝美緒様聖誕祭〟が、昨年のクリスマスに銀座のイベント会場にて行われた。石動美緒役の竹達彩奈さん、砂戸太郎役の福山潤さん、結野嵐子役の早見沙織さん、間宮由美役の儀武ゆう子さん、EDテーマを歌う麻生夏子さんがゲストとして登場。トークコーナーでは、アニメさながらの罵倒を浴びせられたファンたちがなぜか大喜び。そのほかラジオの公開収録や麻生夏子さんのライブステージなども行われた。お土産として黒ニーソック（片方だけ）をもらったファンは、その夜サンタが来ることを夢見て満足気に帰宅したのだった。



◀この日は石動美緒の誕生日。ゲストとファンは、配られたローストチキンを掲げてお祝いした。シャンパングラスではなく大量のチキンが一斉に掲げられるシーンは不思議な光景だった（笑）。

4 イベント 東京ドームで「第二回全国ご当地どんぶり選手権」開催

全国で行われている「ふるさとの祭り」や、地元の食材を使った「ふるさとの味」が一堂に会するイベント「ふるさと祭り東京2011－日本のまつり・故郷の味－」が東京ドームにて開催された。このイベント内では、昨年に続いて開催された特別企画「第二回全国ご当地どんぶり選手権」が今年も大好評。全20種類の「ご当地どんぶり」が1杯400円のハーフサイズで提供され、来場者からの投票で大賞が決定される。全国のスイーツや地ビール、地酒、ご当地グルメ、弁当なども提供され、来場者は目でもお腹でも満足したのだった。



◀前回大会で大賞となった「白エビかき揚丼」（富山県）など、見た目も味もバツグンな20種類が集結。個人的には、今回大賞となった利尻島で採れたウニや利尻昆布を使った「うにめし丼」（北海道）が絶品でした。

胎動す。 神話、



『FFXIII』や『FFヴェルサスXIII』を有するタイトル群
「ファブラ ノヴァ クリスタリス」が2011年、新たな動きを見せる。
1月18日に行われたプレミアイベントの様子や、
「ファブラ ノヴァ クリスタリス」のタイトル群を唯一つなげる神話の概要など、
注目の情報をまとめてレポートする。







物語の核をなす、神話の概要をここに示す

世界のすべてを統べる神がいました。名を、ブーニベルゼといいます。
ブーニベルゼは、母なる女神ムインを倒して、世界を手に入れました。
ムインは、目に見えない世界——不可視世界に消えました。

ブーニベルゼは悩み多き神でした。
世界は有限で、すべてが滅びる運命(さだめ)にあるからです。
彼はこれを、不可視世界にいる母ムインの呪いだと考えました。
母の待つ不可視世界へ辿り着くために、入口を探さねばなりません。

滅びの呪いを解くために、ブーニベルゼはムインを倒そうと考えました。
ブーニベルゼは、自らの意志を抽出し、ファルシを創り出しました。
はじめに創られたのは、ファルシ=パルス。
パルスの使命は、世界を切り開き、不可視世界の扉を見つけることでした。

つぎに創られたのは、ファルシ=エトロ。
ブーニベルゼは、誤って、ムインそっくりにエトロを生み出してしまいました。
その姿を恐れたブーニベルゼは、エトロに何の力も与えませんでした。

かわりに創られたのが、ファルシ=リンゼです。
リンゼの使命は様々な脅威から、ブーニベルゼを守ることでした。
ブーニベルゼはリンゼに、時が来たら起こすように命じ、
クリスタルとなって永い眠りにつきました。

パルスは世界を広げるために、ファルシとルシを創り出しました。

リンゼは世界を守るために、ファルシとルシを創り出しました。

けれど、エトロには、何もすることができませんでした。
孤独になったエトロは、自らの姿に似た母のことを思いました。
エトロは、自らを傷つけて血を流し、消えてしまいました。

流れたエトロの血から、人間が生まれました。
人間は、生まれては、死ぬだけの存在でした。

目に見える可視世界の存在が滅びるのは、呪いではなく運命(さだめ)でした。
世界の総和は定められていて、可視と不可視の世界が分け合っています。
その均衡が崩れれば、やがて、世界は崩壊してしまいます。

ブーニベルゼの母ムインには、運命(さだめ)を止める手だてがありませんでした。
彼女は不可視世界の混沌に飲み込まれようとしていたのです。

消えゆくムインのもとへ、エトロがやってきました。
ムインは世界の均衡を保つようエトロに伝え、混沌に飲みこまれました。

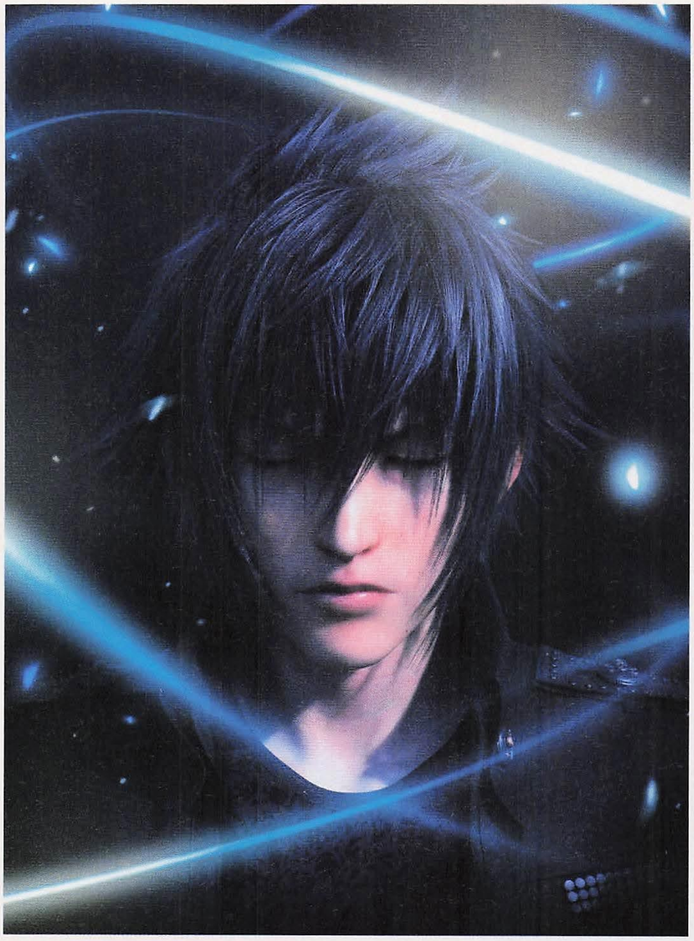
エトロは愚かだったので、ムインの言葉の意味がわかりませんでした。

孤独になったエトロは、混沌に飲まれていくだけの人間に親しみを覚え、
人が死にゆく時、微笑み、混沌を贈りました。

人間は、エトロに贈られた混沌を『心』と名づけました。
心は力になるはずでしたが、人はまだそれを知りませんでした。

やがて人は、パルスを全能の支配者、リンゼを守護神、エトロを死神と考え、
心という不可視世界を抱えて暮らすようになりました。
人が混沌を抱えることで、世界の均衡は、かろうじて保たれているのです。

クリスタルとなったブーニベルゼは眠り続けます。
永遠が終わるその時まで——





特別企画
ファイナルファンタジー、3つの進化論

ライトニングが再び戦場へ——。『FFⅩⅢ』の正統続編がついに始動。そして"アギト"から進化をとげた『FF零式（レイシキ）』など、「ファブラ ノヴァ クリスタリス」のタイトル群の今を探る。そこから見えてくる『FF』シリーズの進化の先にあるものとは？

PS3 Xbox 360	ファイナルファンタジーⅩⅢ-2
2011年発売	価格未定
冒険 育成	ジャンル RPG
	メーカー スクウェア・エニックス
	備考 1人用

PSP	ファイナルファンタジー零式
2011年夏発売	価格未定
冒険 育成 戦略	ジャンル RPG
	メーカー スクウェア・エニックス
	備考 UMD2枚組

PS3	ファイナルファンタジーヴェルサスⅩⅢ
発売日未定	価格未定
ACT 冒険 育成	ジャンル RPG
	メーカー スクウェア・エニックス
	備考 1人用





ファイナルファンタジーXIII-2

白銀に輝く甲冑を身にまとうライトニング

PS3とXbox 360で2011年に登場する『FFXIII-2』。まだ多くの部分が謎に包まれているが、公開された映像&画面写真からは、ライトニングの登場が明らかになった。だが、彼女の衣装や周囲の様子は、『FFXIII』とは大きく異なるようだ……。本作で描かれる物語とは?



▲『FFXIII』では使命を背負うルシとして、世界と戦ったライトニングたち。『FFXIII-2』は、その後の物語が描かれることに!?



タイトルロゴにも描かれた長身の男性

ライトニングと背中合わせの長身の男性の姿を確認。どうやらタイトルロゴにライトニングとともに描かれているキャラのようで、重要キャラであることは間違えないようだ。また映像ではライトニングと剣を交えており、彼は仲間というわけではないとも考えられるが!?



▲『FFXIII』で、もう1人の主人公でもあったスノウ。本作でライトニングが戦う目的、そしてスノウたち仲間の再登場はあるのか?

さらなる高みへ

ライトニングの新たな戦いを描く『FFXIII-2』、『FFアギトXIII』から進化をとげた『FF零式』、そして徐々に片鱗を見せ始めた『FFヴェルサスXIII』。「ファブラ ノヴァ クリスタリス」3タイトルの姿を追う。



ファイナルファンタジーヴェルサスXIII

新たな人物とメインキャラたちの声も公開

沈黙を続けていた『FFヴェルサスXIII』の新情報が公開された。発売日などは明かされなかったが、イベントで公開された映像では、主人公ノクティスや仲間たちの声が初披露。またノクティスの父親であり、クリスタルを所持する世界で唯一の国の国王の存在も明らかに。



▲現在名前まで公開されているのは、主人公の王子、ノクティス・ルシス・チェラムと、テネブラエ王国の姫、ステラ・ノックス・フルーレのみ。

ファイナルファンタジー零式

タイトル名を変更して2011年夏登場

「ファブラ ノヴァ クリスタリス」に属するPSPタイトル『FFアギトXIII』が、いよいよこの夏PSPに登場。5年の制作期間により大きくクオリティアップを果たした本作は、タイトル名を『FF零式』へと改名。UMD2枚組の大ボリュームで、まもなくその姿を現す。





▲▶マルチプレイが特徴の本作では、魔導院の訓練生を操り、戦場を戦い抜いていく。魔法や召喚獣を駆使する、アクション性の高いバトルに。

国家間の覇権争いが展開する戦記RPG

ミリテス皇国の、朱雀領ルブルム電撃侵攻を発端に動き出す『FF零式』の物語。プレイヤーが操る魔導院朱雀の訓練生たちは、皇国に蹂躙された首都奪還を目指し、戦場へと向かう。文化の異なる各国だが、朱雀兵は魔法、ミリテス皇国白虎兵は銃器や機械を主力武器とする。



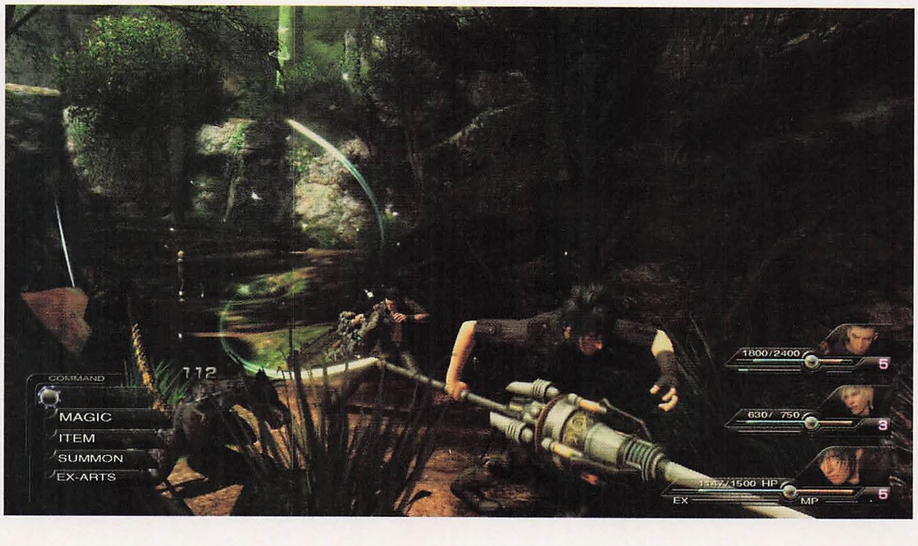


▲▶魔法や剣の力を有するルブルムに、銃器や飛行戦艦を操り侵攻するミリテス皇国。ルブルムは召喚獣バハムートで飛行戦艦を撃破するが……。

ファイナルファンタジー、

シームレスアクションのバトルが公開

『FFヴェルサスXIII』のバトルシーンが判明。画面左下には各種コマンド、右下にはパーティメンバーのステータスが表示されている。3人パーティによる、フィールド上でのシームレスバトルとなるようだ。またプレイヤーが操るキャラは、任意で切り替えが可能。





▲▶複数の剣を自在に操る能力を持つノクティス。仲間となるキャラは各々個性があり、扱える武器や能力も異なるようだ。

1月18日のプレミアイベントの様子をレポート

1月18日都内にて行われた、スクウェア・エニックスのプレミアイベント。司会は『FFⅦ』のクラウド役でおなじみの声優・櫻井孝宏さんと、ザックス役の鈴村健一さんの2人が担当。3DS用タイトル『キングダム ハーツ3D』や、PSP『ディシディア デュオデシムFF』の導入部分を描く先行配信版、さらには『ファブラ ノヴァ クリスタリス』3タイトルの最新情報などが、映像とともに開発者らの口から語られた。ここではその様子を紹介しよう。

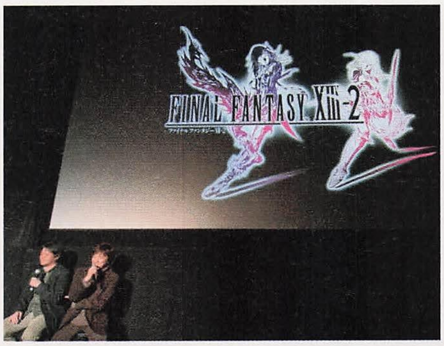


▲イベント当日に配信開始された『ディシディア デュオデシム プロログスFF』について語るディレクターの高橋光則氏。



▲『KH3D』のタイトルの意味やバトルシステムについて語った、Co.ディレクターを務める安江泰氏。

『FFⅩⅢ』の続編が初公開!



▶PS3&Xbox 360で登場する『FFⅩⅢ-2』の映像を初公開。登壇したディレクターの鳥山求氏は「ロゴにも描かれている謎の男性は、ライトニングに匹敵するキャラクターです。2011年発売に向けて開発は順調。『FFⅩⅢ』でいただいた意見をすべて解消し、その答えとなる作品になります」と語った。





新たな出発となる『FF零式』

◀『FFアギトⅩⅢ』からタイトル変更した『FF零式』。ディレクターの田畑端氏は「改名は、新しいシリーズの出発と理解してください。主人公たちも含め、登場人物が多く、セリフのあるキャラは30人以上。すべて主役級のキャストの方に参加してもらっています」と語った。また司会を務めた2人の参加も告げられた。





シリーズ最新作となる物語が3DSに登場

先日、シリーズの起源となる物語がPSPで発売されたばかりの、『キングダム ハーツ』シリーズ。今回のイベントにて、ニンテンドー3DS（2月26日発売）用タイトル『キングダム ハーツ3D［ドリーム ドロップ ディスタンス］』の正式タイトルと最新情報が公開。3D立体視で描かれる新たな物語、新たなシステムに期待したい。

3DS キングダム ハーツ3D［ドリーム ドロップ ディスタンス］

発売日未定	価格未定
ジャンル	RPG
メーカー	スクウェア・エニックス
備考	

ACT 冒険 育成



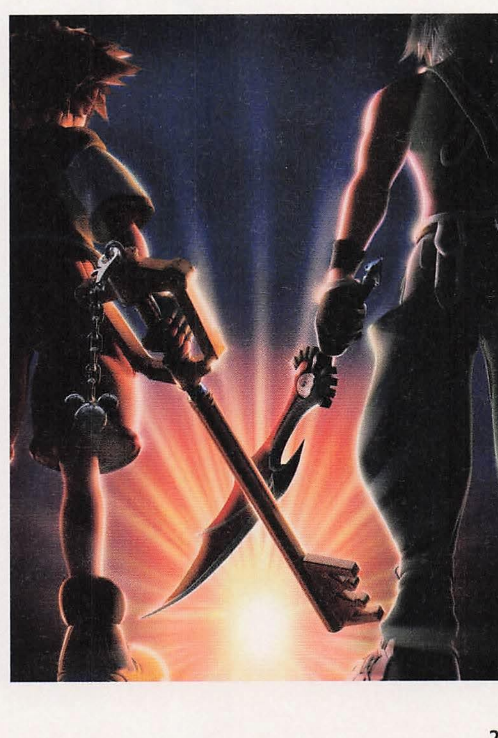
▲主人公はソラとリクの2人。画面で確認できる姿は『キングダム ハーツ』の頃のようだが？ 新たな試練が2人を待ち受ける。

Disney SQUARE ENIX
KINGDOM HEARTS 3D Dream Drop Distance
ドリーム ドロップ ディスタンス



鐘の鳴る先に待つものとは?

◀大きな鐘の間を駆け抜けるソラ。映像では、光が差す先に向かったソラが、風船が飛び交う広場へ落下するシーンが展開していた。ここは新たなディズニーワールドなのだろうか？ 落下の演出など、3D立体視を生かしたシステムにも注目！



PSP	ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー	
2011年3月3日発売	¥6,090（税込）、ダウンロード版¥4,980（税込）	
ACT	ジャンル	A・RPG
対戦	メーカー	スクウェア・エニックス
育成	備　考	1人〜2人用

DISSIDIA [duodecim] 012 FINAL FANTASY

続々公開される新キャラに注目

3月3日の発売が迫る『ディシディアFF』の続編『ディシディア デュオデシムFF』。イベントでは続々集結する『FF』キャラのほか、さらなる注目情報が明らかに。公開された映像では、召喚獣を呼び出し戦うユウナや『FFXI』のプリッシュの姿も確認。また1月18日より解禁され、現在PSストアで絶賛配信中の『ディシディア デュオデシム プロローグスFF』は、本編となる『ディシディア デュオデシムFF』のプロローグを描く、先行体験版と呼べるタイトルとなっている。





プロローグ版配信開始

3月3日の本編発売に先行して、物語の導入部分を描いたプロローグ版がPSストアで配信中。ここでプレイできるエピソードは、プロローグ版でしかプレイできない内容であり、さらにプレイデータを本編に引き継ぐことで、アシストキャラとしてエアリス（右CG）が選択可能になる。



プロローグ版だけのエピソードが楽しめる

▶先行体験版ともいえる内容のため、実装されていない要素も多いが、バトルシステムは本編と同等のもの。また本編では描かれないエピソード0ともいえる物語が展開する。¥300（税込）で、PSストアにて好評配信中。

『FFX』からユウナが参戦

世界を救う使命を背負い、ティーダらと世界を旅した召喚士・ユウナの参戦が決定。手に持つ杖ではなく、イフリートやヴァルファーレなど、5体の召喚獣を呼び出して攻撃することができるユウナ。EXモード時は2体の召喚獣を同時に呼び出すことが可能。声は青木まゆこ。





▲異界の地で再び出会えたユウナとティーダ。だがティーダは、彼女に対して敵意を向ける。そんな彼に対し、ユウナは2人の思い出を語り始める……。2人の心は再び通じ合うことができるのだろうか!?



「異界送り」で全召喚獣による連続攻撃を繰り出すユウナ

◀バハムートやシヴァなど、さまざまな召喚獣を呼び出して戦わせることができるユウナ。EXバーストとなる「異界送り」では、全召喚獣による連続攻撃のあとに、幻光虫が舞う演出も再現している。

特集

『キャサリン』とオトナのゲーム

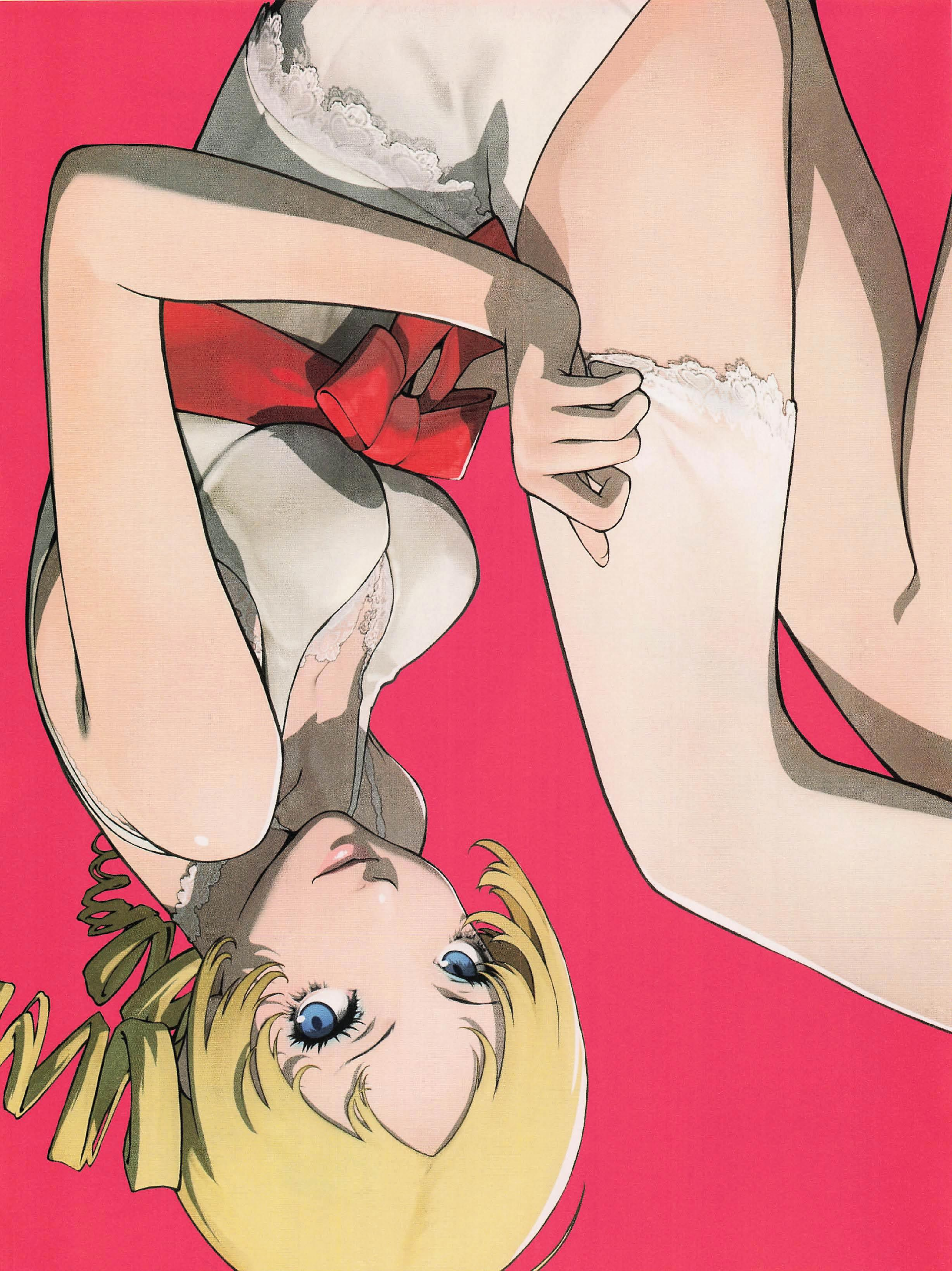
"Catherine" and The Game For Adults.



コンピュータゲームといえば、かつては「子供の遊び」という認識でしかなかった。しかし、時代が進みさまざまな側面を見せる社会に合わせるように、ゲームも多様な進化を見せ、現在は大人と呼ばれる年代の多くが、さまざまな形でゲームに触れているのが現状だ。もちろんファミコン世代と呼ばれる、TVゲームの革命期に子供だったユーザーが、そこで得た楽しさを引き継いだまま、大人のゲーマーとなったケースも多いだろう。ともあれ、ゲームは大人も魅了するエンターテイメントとして、多くの人に認知されているといえる。だが「大人のためのゲーム」(ここで言う大人のためのゲームとは、性表現や残酷表現の表現規制を物差しにしたものではなく、「年齢を重ねた大人のためのエンターテイメント」を指す)となると、とっさに思いつくゲームはいくつあるだろうか? そしてそれはどんなゲームだろうか? それに対する回答の1つともいえるのが、来月に発売を控えた『キャサリン』だ。この特集では、プロデューサー&ディレクターである橋野桂氏へのロングインタビューを軸に、本作の魅力、そして「大人のためのゲーム」の可能性を探っていく。

キャサリン
■PS3/Xbox 360 ■アクションアドベンチャー
■2011年2月17日発売 ■アトラス
■¥7,329(税込)

CATHERINE キャサリン





Vincent
ヴィンセント

CV：山寺宏一

本作の主人公である、32歳の冴えない独身サラリーマン。さしたる目的もなく、ただ仕事をこなす怠惰な毎日を送っている。キャサリンという同級生の恋人がいるものの、彼女からそれとなく迫られる結婚という重圧・現実から目をそむけ、気楽な独り身を謳歌したいと考えている節もある。そんななか、恋人と同じ名前を持つ謎の美女と出会い、運命の歯車を狂わせていく。

形在るイル”

INTRODUCTION

大人のためのゲームとは大人にとってストレートに訴えるもの

――まず今回、30～40代のプレイヤーが等身大で遊べる『キャサリン』というゲームを、作ることになったきっかけからお聞かせください。

橋野桂氏（以下、敬称略） これまで手がけてきた『ペルソナ』シリーズ（脚注1）では、今の高校生たち、そして自分を含めたかつての高校生たちに共感してもらえるものを目指して作っていたのですが、ふとその過程で、「30歳を過ぎた今の自分として共感できるゲームってないなぁ」と思ったんです。映画とかテレビなら、等身大の大人のドラマが語られるものはゴロゴロあるのに。だから30～40代のどうしようもなく年だけとった男が、剣を片手に……じゃなくて、人生の中でもがきながら生きていく様を描いて、同じ世代の人たちに共感しながらプレイしてもらうには……と考えたのがきっかけですかね。主人公が32歳の男なのはどうかとも思いましたが、キレイな女性がダブルヒロイン的に出てくるし、大人向けの恋愛AVGだと思えばといいか、と前向きに。でも作っているうちに、2人の女性が、一般的な恋愛AVGのような女の子ではなくなってしまって（笑）。よくゲームやアニメのヒロインに対して「俺の嫁（脚注2）」って表現があったりしますが、テーマ的にはまさにピッタリな反面、2人ともキツくなってしまい、そういう意味での「俺の嫁」には絶対なれない（笑）。

――実際にプレイすると、2人が鉢合わせになるシーンとか、リアルすぎてある意味ホラーですよね（笑）。

橋野 飲み屋で友だちとかから、浮気がバレちゃったといった修羅場の話を聞くと、楽しく聞けるじゃないですか。他人の話だから（笑）。一種のモテ話にも聞こえたりして。だから、楽しくなるかなと思っていたんですけど、いざ自分でプレイすると、怖い（苦笑）。だから、これまでの『ペルソナ』では主人公とプレイヤーが同一化しやすいように、セリフを言わせませんでしたが、今回そうするとあまりにキツそうなので、物語を楽しみながらヴィンセントという男を傍観するような位置づけにしています。

――大人が主人公のゲームということで、意識した点などはありますか？

橋野 同じ世代の人にわかってもらえればいいネタとかは入れていますね。「ゴールデン遊戯劇場（脚注3）」とか（笑）。20代の人はおそらく知らなくて、パロディであることすらわからないだろうって思ったんですけど、そこが逆にいいかなと。あとは大人になると、時間も限られてきますし、自分にプラスになるかどうかって基準で行動するようになるじゃないですか。だから、『キャサリン』というものに触れたときに、何かに気づかされたり、普段感じないモヤっとしたものが生まれればいいな、とは意識はしました。

PROFILE



『キャサリン』プロデューサー／ディレクター

橋野桂

株式会社インデックス所属のゲームクリエイター。同社アトラスブランドの看板タイトルである『ペルソナ3』『ペルソナ4』を世に送り出したプロデューサー兼ゲームディレクター。

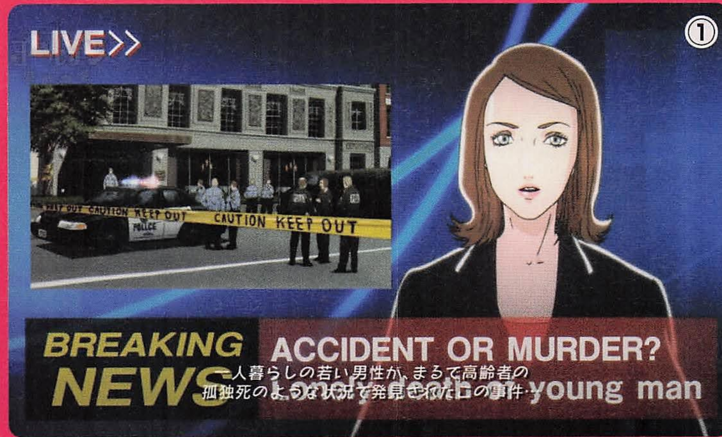
脚注1
【ペルソナシリーズ】
ここでは主に橋野氏がプロデュース&ディレクションを手がけた『ペルソナ3』以降のシリーズを指す。

脚注2
【俺の嫁】
男性が自分にとっての理想的な女性を差して表す言葉。たいていの場合、ゲームやアニメなどの2次元キャラクターに対して使用することが多い。

脚注3
【ゴールデン遊戯劇場】
画面写真の左上をよく見るとわかるように『キャサリン』は「ゴールデン遊戯劇場」というプログラムの一環という設定になっている。これは言わずもがな、かつてのTV番組「ゴールデン洋画劇場」がモチーフ。「僕らが子供の頃ってビデオもあまり普及していませんでしたし、映画を初めて見るのはほとんどTVでしたね。思い出深い人も多いのではないかと（橋野氏）」

これまでと一線を画する「ペルソナチーム」の挑戦

『ペルソナ3』や『ペルソナ4』といった人気作を生み出してきた「ペルソナチーム」。そんな彼らが、それまでの高校生たちの活躍を描いた物語ではなく、30代のしがない男の物語という新たな設定に挑んだのが、この『キャサリン』だ。仕事、恋愛、結婚……。〝オトナ〟の重圧のなかで日々を過ごす1人の男性。現代社会の縮図ともとれる男の生き様が、ゲームの可能性を模索する。







①キャラクターデザインに副島成記氏、サウンドコンポーザーに目黒将司氏、アニメ制作にスタジオ4℃を起用し、『ペルソナ』シリーズとは異なる魅力の発掘に挑んでいる。

②「青春群像劇」とも訳される「ジュブナイル」。では“オトナのジュブナイル”＝オトナの青春とは？　仕事、結婚、浮気など、オトナだからこそ体験できる世界がそこには存在するはず。

③アトラスでは初となるHD機向けタイトルとしても注目される本作。HD機だからこそ表現できる世界、そのなかで「ペルソナチーム」はどのような物語を描き出すのだろうか？

「ペルソナチーム」がオトナの“ジュブナ

――ちなみに海外では大人が主人公のゲームが多く、日本では少年を主人公にしたゲームが多い傾向がありますが、その点はどうお考えでしょうか？

橋野　一般的な解釈はどうかわかりませんが、ひとつ言えるのは、日本人には「大人なんてつまらない幻想」ってありますよね。まぁ実際つまんないんですけど（笑）、その反動で少年期へのあこがれが強いのかなとは思います。ただ話が違ってきちゃうかもですが、今のファミコン世代って、ずっとゲームで夢を見させてもらって、いまだに楽しんでいる人も多いわけですよね。そんな30～40代って、ある意味人生の勝ち組じゃないかと。老後も積みゲー遊びまくりで超楽しいですよ（笑）。もちろんその頃はもっとバーチャルな時代になっているだろうし、コミュニケーションツールも発達しているでしょうし。だから今は少年を主人公にしたゲームが多くても、10年後には40～50代になったファミコン世代がジーンとくるようなゲームが登場しているだろうとは思います。

――ちなみにファミコン時代から、アトラスには大人向けの作品が多かったような気もしますね（脚注4）。

橋野　アトラスの開発のメンバーは、誰かに向けて何かを作るというよりも、作り手自身の好きなものにこだわった作り方をしているので、メンバーが年を重ねるごとに、ゲーム内容も大人向けになっているかもしれません。『ペルソナ』シリーズについても、合わせるところは若い人たちに合わせつつ、だけど同時に自分たちでも共感できるようなものは残そうと作っていました。自分がわからないことを作ろうとすると、どうしても計算と想像だけになっちゃうんですよ。でも僕なんかが計算できるものなんて、プレイヤーには簡単に見透かされちゃいますから。特に大人の人たちに楽しんでもらおうと思うと、今自分が実際に感じていることを、これがよかろう、おもしろかろうって作るしかなくて。それをダメならダメ、おもしろいならおもしろいと感じてもらえればいいなと。だから最初にまとめちゃうと「大人のためのゲームって？」と考えたときに、計算ではなく、「大人にとってストレートなもの」であるべきだとは思いますね。

――ところで、大人のエンターテイメントを表現する際、どうしても表現の自主規制という部分にぶつかると思いますが、そのあたりはどう考えられましたか？

橋野　例えば世界観やキャラクターの設定と、エロティシズムとのギャップを売りにした場合は、自主規制的に考えないといけないことが多いと思いますが、『キャサリン』の場合は登場人物の年齢設定的にありうるシチュエーションですし、表現もソフトだと思います。ビジュアルも全然エロくないですし。いや、エロいか（笑）。でも、それを目的にプレイするゲームではないでしょう。何がエロいかって議論は難しいですが、顔をしかめるようなシーンもないですよ。どちらかというと各シーンの先にある、ゲームにしか味わえない感覚や体験を期待してもらいたいですね。大人の方のほうがそういう想像力は膨らむと思いますし。

脚注4
【大人向けのアトラス作品】
アトラスは神と悪魔、そして人間をテーマにした『真・女神転生』シリーズ、『BUSIN』シリーズ、『デスピリア』など、若い年代が楽しめつつも、大人にとっても深いテーマを内包した作品を数多く生み出している。

Column

じゃあいったい「大人のゲーム」ってどんなゲーム？

冒頭でも述べたように、もはやゲームは「年代を問わない娯楽」であるといえる。だがその一方で、大人に広く認知されているのは、古くから続くシリーズ作品や、老若男女問わず広い層へ向けた作品であることが多い。ということは「大人のためのゲーム」と題してみたものの、実は明確に大人をターゲットにしたゲームはまだあまり存在していないのが現状だ。あえてそのなかでタイトルを挙げるとすれば『HEAVY RAIN』や『アランウェイク』などの、大人を主人公にした重厚なAVGやACT、そしてクルマ乗りのための『GT』シリーズが挙げられる。また、テーマそのものが挑戦という意味では『龍が如く』シリーズなども、まさに「大人のためのゲーム」だろう。



実が劇

STORY

Catherine
キャサリン

CV：沢城みゆき

ヴィンセントが行き着けのバーで出会う謎の美女。22歳という若さでありながら、10歳以上年の離れたヴィンセントに近づき、彼を誘惑する。少女のような無垢な顔立ちと、抜群のプロポーションを持つ女性で、ヴィンセントもその魅力に溺れ、共に一夜を過ごしてしまう。その後も、大胆に身体を摺り寄せ頻繁にヴィンセントに声をかけてくるなど、小悪魔的な一面で彼に迫る。

さまざまな大人たちの共通前提としての〝恋愛〟〝結婚〟

――次に、「恋愛」を『キャサリン』のテーマの1つとした理由についてお聞かせください。

橋野　最初は「戦場の兵士が戦闘と戦闘の合間に見る悪夢」にしようという案もあったのですが、兵士っていわれても、たいていの人は戦闘経験がありませんし……。高校生の主人公なら、「わかるわかる」という共通の前提として学校生活があるものの、30～40代になると、仕事や生活スタイルもさまざまで、共通前提がないんです。唯一あるとすれば、それは男と女の関係かなと。恋愛や結婚問題は、大人なら大なり小なり自分の身や周囲に降りかかってくることですからね。また、TVドラマなどではよく扱われるテーマなのに、ゲームだとなかなか真正面から大人の恋愛を描いたものはなかったので、おもしろいんじゃないかと。

――恋愛をテーマにしたゲームというと、いわゆる恋愛AVGや恋愛SLGを思い浮かべる人も多いと思うんですけど、『キャサリン』はゲーム全体の雰囲気も含め、かなり違いますよね。

橋野　一般の恋愛SLGやAVG（脚注1）などでは、お気に入りのヒロインを口説けたりしますが、『キャサリン』は口説くゲームじゃないですからね。すでに恋人がいる状態から始まるし、どっちかというと女性から攻められる一方で（笑）。いわば、恋愛SLGなどで描かれる段階は終わってしまった後の話なんですよ。

――ゲーム制作では、ゲーム以外のさまざまな体験が作品にフィードバックされることも多いとは思いますが、『キャサリン』でも実体験が反映されている部分が？

橋野　いえ、僕自身に浮気体験はありませんし、スタッフに浮気体験をさらしてくれともなかなか言えないし（笑）。本とかインターネットとか、お悩み相談室を参考に、なるべくありふれた話にしています。ぶっとんだ話だとまったく共感できない話になっちゃうので。キャラクターの存在自体は現実離れしたキャラクターもいたりしますが、どんな人にでも起こりえそうな印象にはなっています。あと制作中は、特に女性スタッフにイロイロ聞きましたね。なぜか女性スタッフのほうが修羅場経験が多くて……。包丁が出てきそうな修羅場経験を、開発中にチャットで「大変だねぇ」って聞いたり。シナリオができたあとも、とにかく女性スタッフに読んでもらって、ヴィンセントにダメ出しをしてもらいました。

――女性プレイヤーが本作をプレイしてどう感じるかは気になりますね（脚注2）。

橋野　実はそこはすごく意識したんですよ。実際、女性スタッフに細かく見てもらうと、ヴィンセントのちょっとしたひと言がカチンってくるみたいで。「要するにこのひと言って上から目線じゃない？」とか。それで細かく調整していって、最終的に「これなら浮気したヴィン

脚注1
【恋愛SLGやAVG】
いわゆる恋愛SLGでは、複数のヒロインへの主人公（プレイヤー）のアプローチの仕方で、恋人となる相手やエンディングが変化するケースが多い。一方、近年の恋愛AVGでは、選択肢がほとんど存在せず、ドラマ部分を楽しむことに重点を置いた、デジタルノベル形式のものも多くなっている。

脚注2
【女性プレイヤー】
ちなみに編集部の女性ライターが本作をプレイした感想は、35ページを参照。

脚注3
【メールの返信】
ゲーム中は、夜にバーで酒を飲んでいるときに、2人のキャサリンからのメールを受信するときがあり、返信も可能。この返信文は二ュアンスや言葉を細かく変更でき、その内容によって、エンディングにも関係する謎のメーターが左右する。また時折、セクシーな画像付きのメールが送られてくることも！

脚注4
【既婚者】
参考までにペルソナチームのメンバーの既婚率もうかがってみた。
「特別多くもないし、まったくいないというわけでもないし、世間をそのまま反映しているような気がしますね。恋愛事情は全然わかりませんが。そのなかでも、わりとメインプログラマーは全員子持ちだったりするんですよ。職種が堅いからでしょうか（笑）。」（橋野）

オトナの修羅場に加える、死のスパイス

謎の美女と一夜を過ごし、恋人に決して明かせぬ秘密を持ってしまったヴィンセント。そんな出来事と前後するように、彼は毎夜悪夢を見始める。羊のような者たちがあふれる踊り場、そして高く続く巨大な階段。それを上りきらなければ、次の日を迎えることはないと告げられる不思議な悪夢――。しかし、現実に不思議な怪死事件が相次ぎ、ヴィンセントは悪夢との関連に怯え始める……。

▼悪夢のなかでは、ヴィンセントと境遇を同じくする羊のような姿をした者たちとの出会いも。彼らもまた、何者かに悪夢に落とされた現実の人間たちなのだろうか？





▲目覚めなければ死ぬという夢に恐怖するヴィンセント。恨みを持つ誰かが、人々を悪夢に落としているという噂も流れ始めるが、だとすると、ヴィンセントを悪夢に落としたのは……？

目が覚めないと死ぬ夢







“悪夢”と現 紡ぐ愛憎

セントを許してあげられる？」って聞いたら、「ん～、やっぱり浮気した時点でダメ！」って（笑）。当初より主人公は丸くなったんですけど、浮気を許してもらえるまでには至らなかったみたいです。

――ゲーム中は、恋人や浮気相手に送るメールの返信文を、候補の中からイロイロ選べますよね（脚注3）。そのあたりの調整にも女性スタッフの意見が生かされていたりするのでしょうか？

橋野　取り入れてはいますが、基本メールは男の思考で構成されています（笑）。でも女性スタッフも、すごく喜んでプレイしていました。飲み屋で浮気相手と会っているのに「仕事だ」ってメールを送る感覚とか、未知の体験だったみたいで。ドキドキしたって言ってましたよ。

――男女の反応の違いのほかに、同じ男性プレイヤーでも、既婚者（脚注4）と恋人がいない人とで反応が違いそうですね。前者は身につまされたり、恐怖を感じたりと、ある程度想像できますが、後者の人たちに『キャサリン』は、どのように受け入れられると思います？

橋野　違う印象になるとは思いますが、引き込まれる要素はあるでしょう。たとえどんな境遇であれ、恋愛という問題に全く無関係でいられる人はいないと思うので、ゲーム内容が少し異端でも（笑）、『キャサリン』の間口は意外なほど広いのではないかと思っています。

――ただ、いろいろなアンケートやインターネットなどを見ると、ゲームに恋愛要素があることに拒否感を持っている人も一部にいるようです。ゲームにはあくまでファンタジーを求めていて、自分の現実に跳ね返ってくるものに恐怖を感じるというか。

橋野　その意味も込めて、主人公像が「ペルソナ型」ではなく「ヴィンセント」になっているんです。傍観者視点の気楽さが、色々な意味で救いになるというか。ただ、先ほど言われたような意見をもつファンの方でも、真に迫ったものが何もないゲームを楽しいと感じるかといえば、そうじゃないと思うんです。物語自体は、完全なシミュレータというよりは、ファンタジックに軽い感じで終われるようにしているんですよ。あと恋愛部分を抜きにしても、ゲーム部分をやりこんで楽しかったと感じてもらえるようにはしているので、そういう人たちでも、ゲームとして必ず満足してもらえるとは思っています。

――本作はプレイ中の選択肢（脚注5）で結末が変わりますが、遊ぶ人の恋愛に対する意識の違いで、エンディングになにかしら傾向が出そうで、気になりますね。

橋野　そういう楽しみも『キャサリン』で狙ったものの1つですね。結婚していようがいまいが、自分の恋愛適性をチェックできるなんて言われると、誰でもついつい知りたくなるでしょう？（笑）。昔、動物占いが流行った時に、飲み屋で「自分は羊なんだけど」とか、コミュニケーションのネタに使った人もいると思いますが、そんな風にたまたま『キャサリン』を遊んだ人同士が飲むことになったら、「オレ、このエンディングだった」とか、酒のつまみにしてもらえると嬉しいですね。

脚注5
【プレイ中の選択肢】
主人公・ヴィンセント（プレイヤー）のさまざまな選択は、本作の物語に影響するほか、この選択には非常におもしろい「ある仕掛け」も施されている。プレイ時はぜひお楽しみに！

Column
ゲームの世界で「恋愛」「結婚」を描くということ

パーソナルな問題である反面、誰しもが興味を持つ普遍的なテーマでもある「恋愛」。それにはさまざまな形があるが、少なくてもゲームでは「思春期の恋愛」を描いた作品が多く、大人の恋愛を描いたAVGなどはあまりない。ましてや「結婚」をテーマにした作品となると、さらに限定されるだろう。やはりある意味人生のゴール（いや出発点？）である結婚とゲーム性の両立は難しい？　そんな中で「結婚」を描いた作品として最もメジャーなのは、やはり『ドラゴンクエストV』。結婚相手を選ぶ選択では、年齢問わずほとんどのプレイヤーが悩みに悩んだはず。『キャサリン』で描かれる30代のリアルな結婚問題が、若いプレイヤーにどう感じられるかも気になるところだ。



Barに人”たち

CHARACTER

Katherine
キャサリン

CV：三石琴乃

中堅アパレルメーカーに勤務する、ヴィンセントの恋人。高校時代の同級生で、5年前に開かれた同窓会をきっかけに交際を始める。気づかいのできる女性で、恋人には尽くすタイプだが、現実主義な一面も強く持っている。付き合いも長くなり「結婚」という現実をヴィンセントにほのめかすものの、ハッキリとしない彼の態度に苛立ちを募らせている。

“ダサかっこいい”主人公と2人のキャサリン

——ここからは登場人物たちの話を。まずヴィンセントはいわゆる“ヒーロー”的なキャラクターでは全然なくて、ちょっとダメな冴えない男ですが、主人公をこのような設定にした経緯は？

橋野 「ダメかっこいい」感じを狙ったんですよ。優柔不断で物事をなかなか決められないけど、自分なりに目の前のことに向き合って、がんばっていく男。そのほうがプレイヤーにとって自己投影しやすいかなと。ただ見た目はイケメンにしました。見た目がダメだと誰もソフトを手に取ってくれない気がしたので（笑）。

——以前に主人公はそのものズバリで「バッファロー'66」のヴィンセント・ギャロ（脚注1）をイメージされたとお聞きしたのですが。

橋野 彼はイメージ的に、かっこつけてるだけの男じゃないというのがわかりやすいモチーフだったんです。

——恋人のキャサリンのイメージは？

橋野 実際によく見かけるパターンとして、くされ縁で交際してるタイプの彼女って、なぜか必ず、人がうらやむような美人なんですよね。仕事ができるキリっとしたタイプの。他人から見ると「あんな美人となんで結婚しないの？」って思うんですけど、話をいろいろ聞くと、「きついね、それ……」って（笑）。そんな話を反映したキャラクターです。ちなみに声優の三石さんには素で演じてもらいました。ヴィンセントに対して「結婚したら、貯金は私が握るから」とか「残業手当は……」とか語るシーンは、あまりにハマりすぎて収録現場の男性全員がツラくなったという……（笑）。

——一方、浮気相手のキャサリン（脚注2）は？

橋野 まず若い女性って、有無を言わさぬ魅力がある。そして魅力的なうえに、オッサンとちゃんと会話ができるって、30～40代の男たちにとっての理想じゃないですか。妄想を込めて、こんな風に近づいてこられたらたまらないんじゃないかと考えて作りました（笑）。声については、可愛らしさと小悪魔的な凄味や危うさを両立できる声ということで、沢城さんがピッタリだろうと。で、これらのお2人と誰を絡ませたらおもしろいかと考え、ヴィンセント役を山寺さんにお願いしました。

——ヴィンセントの友人たちもそれぞれ個性的ですよね。あれはさまざまな大人の男性のパターンを象徴して考えられたキャラクターなのですか？

橋野 ちょうど『キャサリン』を作り始めて、少ししたところで、いわゆる婚活ブームが起きたんですよ。その前は「結婚したくない男たち」的な評論が多かったんですが、急に「みんな結婚しよう」的なブームがきちゃって、ゲームのテーマとズレるから早く去ってくれないかなって思ってました（笑）。そんなブームのなかで本や記事をチェックしてみたら、なかなか男と女の関係に踏

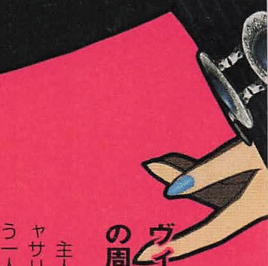
脚注1
【ヴィンセント・ギャロ】
アメリカの個性派俳優。自ら監督・主演を務めた映画『バッファロー'66』（1998年）で注目を集める。なお同作は、刑務所を出所した主人公が故郷に帰るにあたり、「女房を連れていく」と嘘をついたばかりに、たまたま出会った少女を連れ去って妻のふりをするよう脅す……という物語。ギャロ演じるビリーのダメ男ぶりが光る作品だが、その一方で彼に共感してしまう男も多いはず。

脚注2
【キャサリン】
主要な女性キャラ2人とゲームのタイトルを『キャサリン』にした理由を、橋野氏は以下のように語る。「ホラーっぽくしたかったので女性の名前をタイトルにしようと。映画なら『ミザリー』とか『キャリー』とか、ああいう感じです。2人の女性を同じ名前にした理由は、ネタバレになるので詳しくはいえませんが、ヴィンセントにとっての女性像としての固有名詞＝キャサリンとなっているイメージですね」（橋野）

毎夜 集う“友



◀毎晩のように、バー「ストレイシープ」に集まる友人たち。三者三様、それぞれに異なる結婚観を持っているのもおもしろい。



ヴィンセントと2人のキャサリンの周囲を彩る登場人物たち

主人公ヴィンセントと、彼の恋人であるキャサリン、そしてヴィンセントを誘惑するもう一人のキャサリンを軸に展開していく本作。悪夢と現実を行き交うことで進展していく物語のなかには、ヴィンセントたちと深い関わりを持つ人物も数多く登場する。彼らもまた、主軸となるヴィンセントとは異なる悩みや過去を持っている。その多くが女性に関係することらしいのだが、ジョニーやオーランドも悪夢に落ちるのか？　友人たちが見せる物語にもオトナなエピソードは溢れている。



Orland
オーランド
CV：平田広明

ヴィンセントの旧友で、同じ会社に務めている。流れに身を任せる放浪的な思考の持ち主で、その発言や行動は自由そのもの。かつて結婚していたが離婚したため、結婚には懐疑的。



Jonathan
ジョニー
CV：子安武人

ヴィンセントの学生時代からの友人の1人。父親が経営する中古車販売店に務め、いつかその家業を継ぐつもりでいる。建設的な考え方の持ち主だが、こと結婚に関しては高い理想を持っている。



Tobias
トビー
CV：谷山紀章

ジョニーの職場の同僚で、23歳と年は若いがヴィンセントたちともつるむようになる。結婚願望は人一倍強く、彼女ができればすぐにでも結婚したいと考えている。



Erica
エリカ
CV：皆川純子

バー「ストレイシープ」で働くウェイトレス。ヴィンセントたちとは幼馴染で、いつも彼らの会話に参加してくる。明るい性格で、ほかの客たちの評判も高く、なかでもトビーは熱を上げている。



Master
マスター
CV：若本規夫

バー「ストレイシープ」のマスター。そのおだやかな雰囲気とは裏腹に、さまざまな修羅場をくぐってきたらしく、客の相談に乗ることもあるようだ。時折、他の客を紹介してもらえることも。かなりの人生経験があるようだが…？

み込めない人たち、あるいは面倒くさがる人たちなど、さまざまな男性像が浮かび上がってきて。それらをヴィンセントの周りにはめていったという感じですね。ちなみにバーではくだをまいているばかりの4人の男たちですが、開発中は「もし『ペルソナ』の主人公たちだったら、もっと前向きな話をするんだろうな」って苦笑しながら作ってました（笑）。

——今お話に出た、ヴィンセントの仲間たちが集まるバー「ストレイシープ」ですが、本作で拠点的な場所をバーにした理由は？

橋野　これも恋愛というテーマと同じで、大人にとっての共通の場ってどこだろうと考えた結果ですね。活動的な人たちは仕事のあとや土日に、もっとアウトドアな遊びをするでしょうが、普通は飲みに行く程度じゃないですか。だから「このまま帰ってもつまらないから、とりあえず寄れば誰かいるだろう」っていう感じの、普通に町の片隅にありそうなバーにしました。

——ちなみに舞台は海外だと思われますが、一方でどこか身近な雰囲気もしますよね。

橋野　実はどうしてキャラを外国人にしたのかわからないぐらい理由がないんです。たぶんヴィンセント・ギャロのイメージが強かったのかもしれません。ちなみに、最初に主人公は大人のかっこいいキャラにしようと考えたとき、ヴィンセント・ギャロか、ポール・ニューマンにしようと。ただ、ポール・ニューマンだとあまりに年配なので、若本さんの演じるマスターに譲りました。さらに友人たちの名前もハリウッド中のイケメン（脚注3）を集めた感じになっています（笑）。



▲ほかにもバー「ストレイシープ」では、酒を飲みに訪れるさまざまな客と知り合うことができる。彼らとの交流にも、重要な意味があるようだが……!?

脚注3
【ハリウッド中のイケメン】
ジョニー＝ジョニー・デップ、オーランド＝オーランド・ブルーム、トビー＝トビー・マグワイア、といった感じ。

Column
ゲームのなかで描かれる大人たちの姿

『キャサリン』に登場するヴィンセント、そしてその3人の友人は、バーで毎夜、それぞれの恋愛観や人生観を語る、悩める男たちだ。彼らは少年たちが憧れる正義の大人像ではもちろんないし、かといって悪い大人の象徴でもない。また一見するとダンディなマスターもどこか抜けている面があったりと、本作に登場する男たちの多くは、女性たちに比べて総じて頼りなかったり、独善的だったり、悲観的だったりする。ヒーローでも悪人でもない、等身大の大人の男たち。でもそんな大人たちの姿は、実は多くのゲームで描かれていたりする。やはり男性、特に日本のゲーマーにとっては、どこか情けない反面、自己を投影しやすい等身大のキャラクターたちのほうが親近感を感じられる？

思考とひらめきを手繰り、頂点への道筋を導き出す

物語が進展するアドベンチャーパートに加え、悪夢のなかで展開するアクションパート。ここでは、巨大な階段状のステージが用意され、パズル的な思考型アクションが楽しめる。そのルールはいたってシンプル。階段状の石を押し引きして足場を作り、各ステージの頂上にたどり着けばクリアとなる。ただし、石には乗ると針が飛び出す罠が仕掛けられたものがあったり、ステージによってはヴィンセントの行く手を邪魔する巨大な怪物が襲ってきたりと、一筋縄では頂上に到達できない仕掛けが用意されている。シンプルなルールと、遊べば遊ぶほど味が染み出してくるスルメ的なアクション。単純と複雑の交錯が、オトナの思考を刺激する。



▲ヴィンセントが罠にかかる、階段から落ちるなど、死のルールもシンプル。もちろん、ステージクリアのルートは1つではないので、自分なりの攻略法を編み出す楽しみもある。

ACTION

すは
上"のみ

アクションへの挑戦 そして未来の作品への布石

――本作にはヴィンセントが見る悪夢の世界としてのアクションパートがありますが、このような独特なゲーム性に至った経緯は?

橋野　もともと、プロジェクトが終わったあとにチームの数人で勝手に作っていたゲームが何本かあったんですが、そのうちの1本がもとになっています。最初は5年ぐらい前に作ったものなんですが、当時のハードのスペックだと3Dで動かすのは難しく、「2Dにしないとダメだね」とか「物語がないとシンプルすぎる」というような意見があり、そのままになっていたんです。そして、『キャサリン』を制作することになった際、そのゲームのロジックをアレンジして1つの世界ができないかと思い、採用しました。ひたすらもがきながら登るというゲーム性も、設定に合っていましたし。

――バーでは『ラプンツェル』(脚注1)という、イラストタッチのゲームが遊べますが、あれがもとのゲームの形だったりするのでしょうか。

橋野　そのままではないですが、もとのゲームはあれに近いものです。『ラプンツェル』はステージクリア型ですが、それをエンドレスにして、敵を追加して、物語性を付け加えたものが『キャサリン』のアクションパートになりますね。

――そもそも単純なAVGにするのではなく、アクションパートを採用した理由はなんでしょう?

橋野　RPGとは違うジャンルでも、ぼくらが持っている「物語を紡ぐノウハウ」を生かせないだろうか。それができれば、ゲーム作りの幅がもっと広がるんじゃないだろうかという課題があり、アクションというジャンルに挑戦するという意味も含め、今回採用しました。

――過去のアトラス作品にはないタイプのゲームですが、難易度調整などで苦労はされましたか?

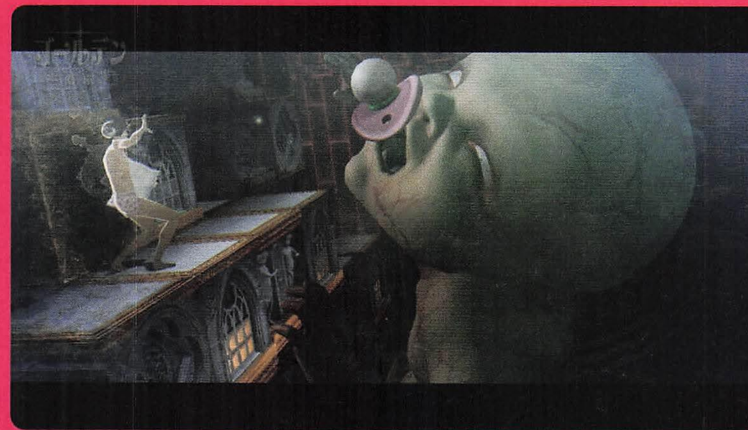
橋野　「できる人にはできるけど、できない人にまったくできない」という状態を、RPG作りの中ではまったく経験したことがなかったので、ものすごく難しかったですね。最初は石の配置もランダムだったんですよ。要するに正解というものがないんです。プレイヤーがもがき方を自分で工夫すれば、知らないうちに上れるようになっていき、その試行錯誤する過程が気持ちいいゲーム性だったんですが、どうしても解けない人がいることがわかって、ストーリー中は誰でも解法がわかればクリアできるように固定にしました。ただ、トライアルモードに関しては、石をランダム配置にしましたね。どちらかというと『キャサリン』の本番はこっちなんですが、ランダムになっているので、とっととラストを見たければ、Youtubeで見てください……ってぐらい歯ごたえのあるものになっています(笑)。ちなみにトライアルの最後のステージはデバッガーが20人いて、1人しか解



脚注1
【ラプンツェル】
「髪長姫」というタイトルでも知られるグリム童話をモチーフにした、ゲーム内ゲーム。ヴィンセントの訪れるバーの片隅におかれたビデオゲーム筐体で実際にプレイすることができる。ゲーム性は本編のアクションパートに近いが、アクション性よりも戦略性が求められるようになっており、50以上のステージが用意されている。

脚注2
【正解は1つではない】
一見すると単純なパズルのように見える本作だが、解法が決まったパズルとはことなり、本作は発想やアクションの腕前しだいで、無限ともいえる攻略ルートが存在する。編集部でも他人のプレイを見ていて「そうか!」と気づくことが多かったのが印象的。



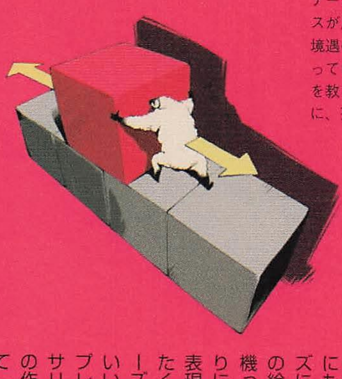


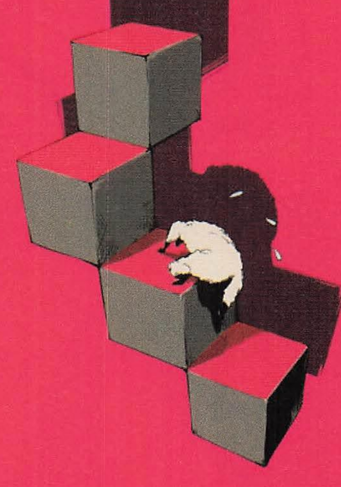


▲ゲームは、悪夢から1日が始まり、ステージをクリアすることで、その日のアドベンチャーパート、つまり物語が進展していく。ステージ間には、踊り場と呼ばれる休息スペースが用意され、そこではヴィンセントと同じ境遇の羊たちが、頂上到達のための知恵を絞っている。彼らから、ルートや石のつなぎ方を教わることも可能だ。それらの情報を助けに、死から逃れる道を導き出せ！

▲巨大な怪物たちは、それぞれに特殊な攻撃でヴィンセントの進行を遮ってくる。怪物の攻撃を避けつつ、上へと続くルートを組み立てるなど、シンプルながら遊びの幅は広い。

目指
ただ"頂





けていません。開発スタッフ内でも手練の2人だけで、僕も解けていません。

——最初は「これ無理！」って思っていても、何度か挑戦すると糸口が見えて突破できる。こういった、プレイするにつれて自分がうまくなっていく楽しみが味わえるのは、ファミコン時代のゲームを思い出しましたね。そういった意味でも大人が燃えるゲームかなと。

橋野　最初のプレイでは、なんでうまくいかないんだって、混乱するかもしれません。その後ゲーム中にアドバイスの動画をいくつか見ると、なんとなく上っていけるようになるんですけど、また壁に当たって、壁に当たって、壁に当たって……。その試行錯誤する過程がおもしろいゲームだと思います。スルメのようにしゃぶれます。頭やアクションの腕だけよければ解けるってわけでもなく、攻略にはひらめきや勘が重要ですね。正解のルートも1つじゃないですし（脚注2）、いろいろな楽しみ方をしてもらえればと思います。

——すごい攻略法を編み出すプレイヤーも出てきそうですよね。

橋野　『ペルソナ』シリーズなどはRPGなので、ある程度は開発チームが想定した範囲内のプレイしかできませんが、本作のアクションパートなら、こちらが考えていなかったようなプレイも生まれるかもしれません。すごいプレイヤーの美しいプレイは見てみたいですね。ちなみに誰でもクリアできるであろう難易度として、EASYも用意してます。EASYだから見られないというイベントはないので、どうしても厳しいという人はぜひEASYでチャレンジしてみてください。

——現時点では詳細は公開されていませんが、オンライン要素もあるのでしょうか？

橋野　「みんなで一緒に遊んでいるんだ」と思える要素を入れています。30～40代の大人が夜、たった1人で遊ぶのはつらいかなって思ったので（笑）。あとお決まりのランキング的なものも……。

——さて最後に、本作はペルソナチーム初のHD機での制作ですが、苦労された点や、今後の展望についてお聞かせください。

橋野　ジャンルにとらわれないゲーム作りへの挑戦以外にも、本作には次の作品……たぶん『ペルソナ』シリーズになると思いますが、それを見越して副島（脚注3）の絵をリアル等身で描くという課題もありました。HD機って、隅々までよく見えるんですよ。そのため、絵作りに思った以上に時間がかかりました。でも苦労のぶん、表現の幅はかなり広がったのではないでしょうか。まったく方向性の違う作品を作ることで、『ペルソナ』シリーズのよい面を再確認できましたし、逆に変えたほうがいい部分も見つけたりしました。ぜひ『キャサリン』をプレイしつつ、次回作もご期待ください。ただ、『キャサリン』と『ペルソナ』シリーズはまったく別ベクトルの作品なので、くれぐれも『ペルソナ』の新作だと思って『キャサリン』をプレイしないようにご注意を（笑）。

脚注3
【副島成記氏】
『ペルソナ』シリーズでもおなじみの、本作のキャラクターデザイナー。『キャサリン』では『ペルソナ』シリーズとはひと味違った氏のキャラデザインが、大きな魅力を担っているともいえる。

Column

大人が楽しめるアクション、そしてゲーム性とは？

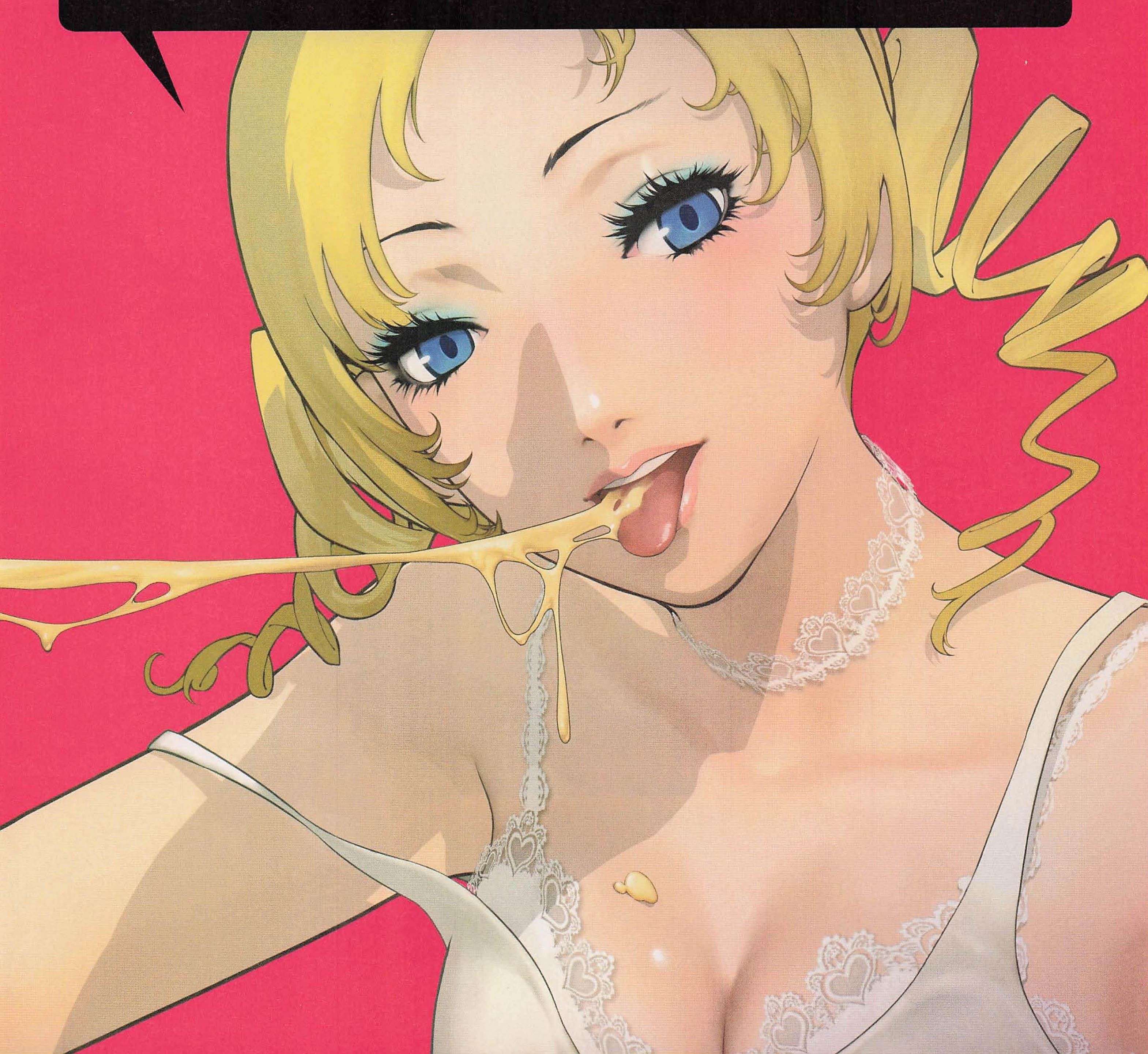
『キャサリン』のアクションパートはHD機ならではの表現で描かれているが、「何度も失敗を重ねてコツを覚え、ようやくクリアしたときの快感」という意味では、ファミコン初期のアクションゲームに通じる要素も多い。ゲーム性の面での「大人のゲーム」を定義づけるのは非常に難しいが、ひょっとしたらファミコン世代が熱中した、「何度も挑戦していく楽しみ」こそが、ゲーマーにとっての「大人のゲーム性」の1つかもしれない。ルール自体はシンプルながら、攻略法が奥深いという点では『テトリス』などに近いともいえるだろう。とはいえ橋野氏の語るように、真っ先に物語を楽しみたいなら、EASYでサクサク進めるというのも、時間の限られた大人の選択といえる。

IMPRESSION

実際にプレイしてわかった『キャサリン』の触り心地



本誌や電撃プレイステーションの読者の期待ランキングで、ともに高い順位を獲得するなど、ユーザーから高い期待と注目を集めている『キャサリン』。その一方で、なかなかゲームシステムの詳細が発表されず、謎のベールに包まれているイメージが強かった。それは、本作のゲームシステムが意欲的かつ独創的なもので、単純な説明やジャンル分けで表現しにくかったからに他ならない。だが、発売を1カ月後に控えた今、本誌特集班はついに製品版をプレイする機会を得た。ここでは、『キャサリン』製品版のプレイインプレッションをお届けする。なお、本作の内容は受け手の恋愛観などにより、印象が大きく変わると予想されるため、レビュアーも履歴の異なる3人で挑むことに。三者三様の体験記をご覧あれ!!



IMPRESSION No.1

既婚男性ゲーマー

現実にこうなったらと思うと胃痛と脂汗が……

普通に恋愛して普通に結婚した小心者の自分にとって、浮気とか二股といったキーワードは、現実だと縁遠いもの。それだけに「美女2人に迫られてウハウハ体験!?　なにそれやってみてー」などと軽い気持ちで『キャサリン』をプレイしたのですが……無理、やっぱゲームでも浮気とか俺には絶対に無理！　最初のうちこそ無難な選択はつまらないと思い、あえて不義理な選択肢を選んだり、修羅場に心躍らせたりしていたのですが、その後の胃が痛くなる展開に心が無条件降伏……。先の展開が怖くて思わずリセットボタンを押しちゃったのって、『バイオハザード』初プレイで犬が飛び込んできたとき以来です。もうやだ普通に生きようよ……恋人のキャサリンで満足しようよ!!　と思ったのですが、彼女は彼女でアレなんですよね。説教シーンとか身につまされすぎて、結婚に及び腰になるヴィンセントの心情も理解できようというもの。そう思ったとたん、浮気な選択肢を選ぶ勇気がわいてきた……不思議!?　ともあれ、普通のゲームにはない（嫌な？）ドキドキ感を体験できるのが新鮮でした。あと、アクションパートはどうせおまけだろうくらいに思っていたのですが、想像以上にガチでビックリ。単純に難しいのではなく、よく練り込まれており、遊べば遊ぶほどハマる感じがオススメですよ!!



▲なるほど、重いイベント展開で心が折れかけたとしても、アクションパートを無心になってプレイすれば、すぐに回復するはずという計算ですね。うまくできてる！

IMPRESSION No.2

未婚男性ゲーマー

「ダメ男魂」と「ゲーマー魂」、2つの男心を直撃！

プレイの感想をひと言で表すなら「ツライツライと〝満面の笑みで〟言いながらプレイしちゃうゲーム」とでもいいましょうか。え？　何を言っているのかわからない？　ではもうちょい突っ込んで説明しますと、ようするに物語でもアクションでも、イイ意味で「シャレにならない感」が気持ちいいゲームなんですよ。まずヴィンセントの情けなさがシャレにならない。恋人に詰め寄られ、浮気相手に詰め寄られ、毎夜悪夢に責められ……。さらにプレイしている自分を振り返ったとき「恋人キャサリンがいるだけヴィンセントのほうがマシじゃん……」って考えちゃうのもシャレにならない（泣）。でもそのリアルさと〝身につまされ感〟はある意味心地よく、男なら大なり小なりあるであろう「ダメ男への共感」に火をつけてくれます。一方、アクションパートについても、歯ごたえと止められなさがシャレにならない。単なるアクションなら、自分の腕前のなさにあきらめることも多いんですが、このゲームの場合、発想しだいで簡単にクリアできる瞬間があったりして、それがものすごい達成感を与えてくれます。ちなみに、そんなシャレにならない感覚とは逆に、バーのまったり感も魅力。ぜひ夜に酒を飲みながら楽しみたいですなあ。酔ったらアクションパートが終わらなくなるかもだけど（笑）。



▲とってもキツイ恋人キャサリンですが、個人的にはメガネっ娘好きということもありストライク。でも実際に目の前にいたら、やっぱりキッツイんだろうなぁ（笑）。

IMPRESSION No.3

女子ゲーマー

かつてないほど“女子会”にオススメの1本!!

EASYモードにも関わらず、私の腕がなさすぎてヴィンセントが狂ったように死にまくるので、どうしようかと思いました。ステージ1でそんな具合。あまりにも先に進めなくて、結局近くにいた女子ライターを捕まえて「このゲーム、どう思う？」「すごくやりたいです……」って感じで、代わりにプレイをしてもらい……。で、私、気付きました!!　本作は、1人で根を詰めて遊ぶよりも、みんなで一緒にワイワイ遊んだほうが絶対楽しい！　他人のプレイは「その発想はなかったわ」の連続で、見ているだけでも勉強になるし（キリッ）。さらに、アクションパートだけでなくアドベンチャーパートも、みんなで見ていると盛り上がります。特に女子は、他人の恋バナとか大好物だから……。「最近両親からよく電話がくるの」と、さりげなくヴィンセントに結婚話を振る今カノキャサリンを見ては「こんなことを女の子に言わせている時点でヴィンセントはクズ！」と騒ぎ、「縛られるのはイヤだし、自由な関係のままがいいじゃない」というスタンスのヴィンセントを見ては「この男、マジでどうしようもないね!!」という……。ほとんどヴィンセントを悪く言うだけの会！　でも超楽しいです。女子はぜひ、みんなで集まって本作をプレイしてください!!　あらゆる意味で盛り上がれるはずですよ!!



▲個人的なお気に入りはヴィンセントの友人・ジョニー。でも「結婚は運命の人とって決めているから、今の彼女とは結婚しない」発言は、わりと本気でどうかと思います。

▶アダルトな描写やホラー的な要素もあるが、それはいわゆるハリウッド映画と同じレベル。『キャサリン』が"大人向けのゲーム"である所以は、大人だからこそ共感できるテーマ性や"お遊び"にある。実際にプレイすれば、納得できるはずだ。







ATTENTION!!

製品版に先駆け1月27日から『キャサリン』の体験版を配信!!

『キャサリン』の序盤をプレイできる体験版が、PlayStation®StoreおよびXbox Liveアーケードのマーケットプレースにて1月27日より配信決定! ともに無料でダウンロードし、プレイすることが可能だ。百聞は一見にしかず、ぜひこの体験版をプレイして、『キャサリン』の魅力を実際に体験してほしい!!

アクションパートを中心に2日目の朝までをダイジェストで体験!

体験版では、実際の製品版に近い内容のストーリー本編の序盤(2日目の朝まで)をプレイ可能。"ほぼ"と書いたのは、一部ダイジェストで収録されている部分があり、アクションパートも体験版のために特別に開発された入門用仕様になっているため。いわば、体験版でしか楽しめないスペシャルバージョンだ!!



▶序盤の導入部分を体験可能。アクションパートも収録されている。



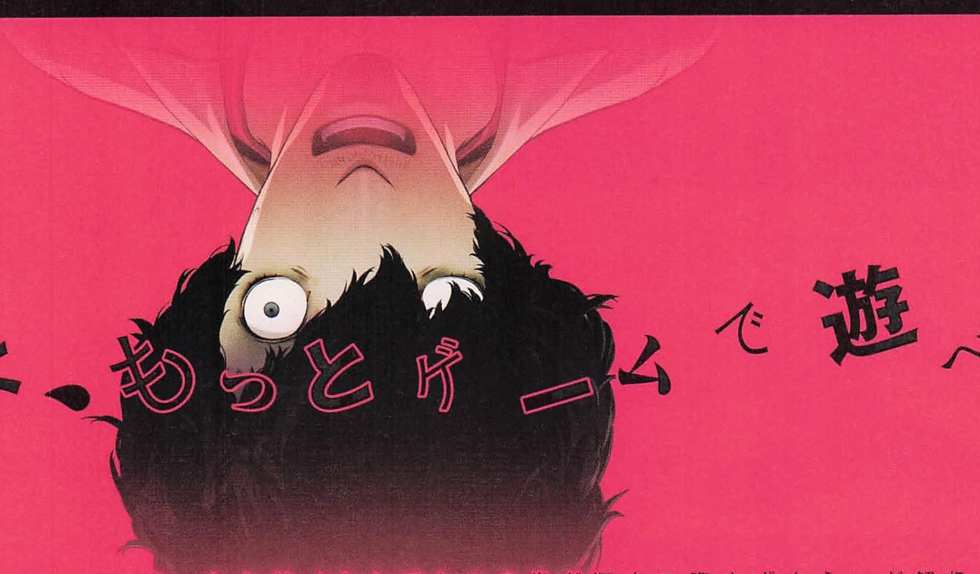
▶PS3版と同じくゲームの序盤をほぼ丸ごと収録。ぜひ遊ぼう!!

PS3ユーザーは⇒⇒⇒⇒⇒

PS3本体をネットにつないだ状態でPlayStation®Storeにアクセスし、「無料体験版・PV」から『キャサリン 体験版』を選んで、体験版のデータをダウンロードしよう。

Xbox 360ユーザーは⇒⇒

Xbox 360本体をネットにつないだ状態でXbox LIVEマーケットプレイスにアクセスし、ダウンロードしよう。無料のシルバーメンバーシップでもOKだが、その場合は配信は2月3日から。



結論?

大人よ、もっとゲームで遊べ

橋野氏のインタビューおよび紹介記事を読めば、『キャサリン』が大人のゲーマーが楽しめることに主眼を置き、さまざまな趣向が凝らされている作品であることが理解いただけたと思う。不幸にしてその狙いが空回りしている作品も世に多いが、こと『キャサリン』に関しては、その心配はいらないと本誌特集班は断言したい。もちろんゲームの感想は主観的なものなので、わずかばかりでも本作に興味を抱いた人は、まずは上記の体験版をダウンロードし、実際に自分でプレイして確かめることをオススメする。プロデューサー/ディレクターを務めた橋野氏は、かつてファミコンに熱狂し、同時代の映画や音楽に影響を受けてゲームクリエイターを志した"ファミコン"世代の1人だ。そんな氏が、自分と同年代のゲーマーをターゲットに生みだした『キャサリン』。ストーリーやアクションパートといったゲーム本来の魅力以上に、超人でも英雄でもない等身大の主人公・ヴィンセントに共感したり、各所に散りばめられたオマージュ表現にニヤリとするといった"大人ならではの楽しみ方"ができる点も魅力なので、ぜひ遊んでみてほしい。きっと、普通のゲームでは味わえない興奮を味わえるはずだ。

何かと不景気な話題が多い昨今のゲーム業界だが、今後どう状況が変化したところで、ゲームというコンテンツ自体がなくなってしまうことは、決してないだろう。むしろ『キャサリン』のような大人向けのタイトルが増え、ファミコン世代が年を重ねるのにあわせてユーザーの世代が広がっていけば、ゲームが娯楽コンテンツとして、より成熟していく可能性が高い。そういう意味で"大人向けゲーム"というジャンルは、まだ生まれたばかりの"少年期"に過ぎないのかもしれない。新作の開発にあたり、そこにあえて挑んだ「ペルソナチーム」の試みは、非常に有意義かつ興味深いといえるだろう。本作をプレイして、ゲームの次の段階への進化を体験してほしい!!

Pの奇蹟 制作コミュコラム

MIRACLE AT PERSONA File 11

『ペルソナ』シリーズディレクター橋野桂の制作コミュコラム

『ペルソナ』シリーズを手がけるアトラスのプロデューサー・橋野桂氏の連載コラム。『キャサリン』特集から続く今回は、アクションパートが生まれるまでを解説!

『キャサリン』がアクションゲームなわけ

1 さまざまな企画のなかから生まれたアクションというアイデア

今回、電撃ゲームスでは『キャサリン』の特集を組んでいただけるということで、『キャサリン』の全体的なお話についてはそちらでもお話させていただいておりますので、ぜひ目をとおしていただければと思います。その流れも汲みつつ、このコラムではついに公開された『キャサリン』のゲーム部分、アクションシーンについて、言及できる範囲で特集のインタビューより突っ込んだお話をさせていただこうかと思います。







そもそも『キャサリン』のパズルアクションのロジックは、『キャサリン』の企画が決まる前から制作していたものでした。制作といっても、チームをあげてというものではなく、僕ともう1人のプログラマーの2人だけで作ってきたものです。

僕たちは、どうしてもRPGというジャンルに携わることが多くなるのですが、そうするとRPGでは決して使えないようなアイデアがポッと出てくることがあるんです。今回のパズルアクションも、そんなアイデアのひとつで、新人プログラマーの研修という名目でちまちま作っていたものです。もちろん、『キャサリン』というタイトルに組み込むことになった段階では、まだまだ粗い内容ではありました。ただ、金型となる部分は完成していたので、それをベースに物語化を行えたことで、HD機という初めての環境でも、ドラマシーンの企画や構成に時間をかけて取り組むことができました。

こうしたチームとしてではない、いろいろな試作品というものは企画書も含めれば相当数作っていたりします。そのなかから、使えそうなものがあれば生かしますし、もちろんボツになるものだってたくさんあります。昔作ったなかでは、食材を鍋に入れていって、できた料理で勝敗を決めるなんて謎のゲームもありました。最終的に「ほうとうを作っておけば勝てる」みたいな内容になったのでボツになりましたが(笑)。ただ、作品自体はボツになったとしても、そこで得た知恵やアイデアはどこかに生かされると考えています。



◀RPGを得意とする「ペルソナチーム」が新作としてA・AVGを出すと聞いて、驚いた人も多いのでは?

僕たちゲームクリエイターは、紙の上で計算して考えるより実際に手を動かして、内容はどうあれひとつのタイトルをまず作ったほうが糧になる場合が多いのではないでしょうか。幸い僕たちのチームは、『ペルソナ』シリーズという人気タイトルを広げていくことができました。みなさんの支持を受けたタイトルですので、当然望まれる限り、シリーズとして展開していくことが重要だと思います。しかし、同じタイトルばかり作っているとチームの空気がどんより重くなってくるのも、また事実なのです。そこでシリーズタイトルではない新しいものを作り、“空気を循環させる”狙いもあって制作したのが『キャサリン』です。もちろん、気分転換の意味合いだけでなく、『キャサリン』では初のHD機での開発や、RPGとは異なるシステムの採用など、これまでにないさまざまなものにチャレンジすることができました。それは今後、僕たちがユーザーのみなさんに求められているであろうタイトルを制作する際、必ず役に立つものを得られたと確信しています。

そんなチャレンジのなか制作した『キャサリン』ですが、なぜ「上る」ことをテーマにしたのか? という疑問を持たれた方もいらっしゃるかもしれません。もちろん、そこには理由があります。『キャサリン』はありふれた男女の関係を描いた物語、そしてテーマで展開する作品です。そのなかに、言ってしまえばプレイする人を選ぶであろう、難解でストイックなゲーム性が、悪夢の中の階段を上るという不可欠な要素として物語に組み込まれることで、この作品ならではの「独特の味」が生み出されるのではないか? そしてその意外な組み合わせが、プレイヤーの皆さんに新鮮な体験を味わっていただける仕掛けの1つになれば……。そう期待して、普遍的な大人の男女の物語に、人を選びそうなクセのあるパズルアクションの性質を取り入れています。プレイヤーによって、悪夢シーンの難易度の感じ方はそれぞれだと思いますが、難易度をEASYに設定すれば、スリリングな悪夢の体験を損なわずに、誰でもストーリーパートのエンディングに辿り着けるよう調整してありますし、選んだ難易度でストーリーモードの展開に制限が出ることもありませんので、この作品のどこの部分でも、興味を持っていただいた方には、楽しんでいただけると思います。ちなみに、この本がお手元に届く頃には、『キャサリン』の体験版も配信されていると思います。独特のゲームなので、ぜひ実際にプレイして、どういう感触のゲームなのかを肌で感じ取っていただければと思います。





イラスト：副島成記

橋野 桂

Katsura Hashino

『P4』のときより取材が多いのはなぜなんでしょう!? 世の中、ヘンなものが足りてないのかな? まずは体験版をDLしてみてっ!

Pの軌跡

1/27発売の電撃PlayStation Vol.488では『キャサリン』のアクションパートをさらに解説!

Pの奇蹟 次回のテーマ

「????」電撃ゲームスVol.18にて掲載予定!

PS3 Xbox 360 キャサリン

2011年2月17日発売　¥7,329(税込)

ACT 恋愛

ジャンル	A・AVG(アクションアドベンチャー)
メーカー	アトラス
備考	先着購入特典：キャサリン サウンドディスク&アートブック(小冊子付きサントラCD)

新たなRPGのカタチ

すべてのRPGファンが待ち望んだ坂口博信氏の最新作『ラストストーリー』。発売日直前となる今回は、約2時間にもわたるロングインタビューを掲載。坂口氏自身が作り上げた〝RPGの方程式〟を捨て、イチから再スタートする決意をした



イラストを手掛けたのは

藤坂公彦氏

数多くのゲームイラストを手掛け、現在は株式会社ミストウォーカーのデザイナーとして活躍中。繊細で美しいデザインタッチのファンは多い。代表作は『ドラッグ・オン・ドラグーン』（スクウェア・エニックス）など。

方程式は捨てた」（坂口氏談）

坂口博信が求めた



経緯、作品に散りばめられたアイデアやこだわりの数々、そしてゲーム制作への真摯な想いをお届けしよう。さらに、サンプルROMをプレイして判明したゲームシステムの魅力を、詳しくお伝えする。また、物語の活動拠点「ルリの街」の見どころも解説しよう。

ミストウォーカー代表
坂口博信

『ファイナルファンタジー』シリーズの生みの親であり、日本を代表するゲームクリエイターの1人。2001年にスクウェアを退社し、ミストウォーカーを設立する。その後は『ブルードラゴン』や『ロストオデッセイ』を手掛けた。

ロングインタビューとプレイで判明した『ラストストーリー』の新たな挑戦の数々――





「RPGの

Wii	THE LAST STORY（ラストストーリー）
2011年1月27日発売	通常版：¥6,800(税込)、スペシャルパック：¥25,800(税込)
冒険育成 ジャンル	RPG
メーカー	販売元：任天堂／開発元：ミストウォーカー
備考	プレイ人数：1人用／オンライン対応（最大6人）

「みんな、希望を捨てるな！戦うんだ！」



出発点からの再挑戦！

――まずは『ラストストーリー』を、任天堂さんと開発することになった経緯をお聞きかせください。

坂口氏（以下、敬称略）　まず、これまでに発売してきた『ブルードラゴン』と『ロストオデッセイ』を遊んでくれた人の評価が、僕としては納得がいかなかったんですよ。この2タイトルは、ストーリーに沿ってフィールドを移動し、エンカウントしたら戦闘になるという〝RPGの方程式〟を盛り込んだ作品でした。ただ、構成が『ファイナルファンタジー（以下FF）』の時代と何も変わらなかったんです。ですから、まずはそういった〝RPGの方程式〟を崩して、エンタテイメントとして新鮮味を出そうと反省しました。そのように、ゲーム制作を一度ゼロから見直さなくてはダメだなと感じていたところに、任天堂さんとご縁があったんです。スクウェアでのアルバイト時代から、社会人として鍛えさせていただいた任天堂さんのハードで、新しいチャレンジができるのはありがたいですね。なんといっても自分の原点は、やはり任天堂さんですから。

――『FFV』以来、実に18年ぶりにディレクターとしてゲーム制作に携わった理由とは何でしょうか？

坂口　すべてをゼロから作るときは、やはり自分が現場にいないとダメなんですよ。プロデューサーでなくディレクターとして参加して、スタッフと議論や実験を重ね、みんなと悩む必要があったというのが大きな理由です。

――公式サイト（※1）の開発者コラムやインタビューを拝見したところ、まずストーリーやグラフィックではなく、システムの構築から開発がスタートしたとのことですが？

坂口　それは豆腐くん（※2）でのプロトタイプの話ですよね。プログラム主体でゲームを制作するときは、むしろ処理の軽い豆腐くんのほうが動かしやすいので、そこでいろいろな実験をしました。このような実験は1作目の『FF』を制作時に、RPGの先駆者である『ドラゴンクエスト』との差別化をするため、メモリの少ないFCでさまざまな実験を繰り返したのが最初ですね。次に『FFⅦ』の制作では「RPGを3Dで作る」という意味を、しっかり実験しました。だから今回は3回目の実験となります。

――となると、本作は坂口さんの長いゲーム制作史のなかでも、大きな節目にあたる作品といえるのでしょうか？

坂口　ええ、今までのゲーム制作の常識にとらわれず、いろいろなチャレンジできた作品になっていると思います。

――少し話がそれますが、坂口さんから見て『FF』を制作した18年前と現在とで、ユーザーやゲームを取り巻く環境でもっとも異なると感じていることはなんでしょう？

坂口　やはり私生活におけるインターネットの浸透ですかね。18年前には一般の人には浸透していなかったインターネットが、今ではみんながつながっている。特にゲームのプレイ動画まで見られますから。

――確かにゲームでの感動の共有や、攻略情報のやりとりなどへの影響は、やはり大きいですよね。

※1：任天堂の公式サイトにある、『ラストストーリー』特設HPのこと。任天堂社長の岩田聡氏とのインタビュー企画も掲載中。

※2：『ラストストーリー』の試作段階時に、プレイヤーキャラとして動いていた四角いキャラの愛称のこと。

『ラストストーリー』注目システム

注目1　移動と攻撃

本作の移動はヌンチャクのコントロールスティック、またはクラシックコントローラの左スティックで行う。ほとんどのオブジェクトに対してカバーアクションが行え、障害物を利用して敵から身を隠したり、その障害物を乗り越えて一気に敵の懐へ飛び込むことができる。また、戦闘ではノーマルとマニュアルの2つの操作方法が用意されている。ノーマルであれば、敵がいる方向にスティックを倒すだけで、その敵に向かって攻撃することが可能。攻撃ボタンをタイミングよく押す、といったアクションを省き、そのぶん戦場で起こっていることを、余裕を持って客観的に見渡すことができる。一方、マニュアルでは、ボタンを押すことで自由なタイミングで攻撃が行える。アクションゲームのような操作で連続攻撃なども行いやすくなるが、ノーマルに比べて一撃の攻撃力は低めだ。



▲正面突破が難しく、なるべく敵に気づかれたくない場合は、このように障害物を利用して身を隠すとよい。



▲スティックを倒すだけで繰り出せる攻撃。ゲーム初心者でも直観的な操作が楽しめるよう工夫されている。

エルザ *Elza*

CV：宮野 真守

本作の主人公。幼くして両親を失ったのち、クォークとともに傭兵となって各地を巡り、戦い続けてきた青年。しかし、生きる糧を得るためだけに戦いを繰り返す日々に嫌気が差し、いつの日か騎士になることを夢見ている。

Profile

Column

エルザの魅力！

戦火で両親を失う、という悲しい過去を持つ彼。自分が受けた孤独や悲しみを味わいたくないのか、仲間のことを常に気に掛けているように見えます。とにかく素直でまっすぐな青年です。ただ素直すぎるので、セイレンやジャッカルの冗談を真に受けてしまうウブな一面も……。

※4：Massively Multiplayer Online Role Playing Gameの頭文字をとった略語。多人数同時参加型オンラインRPGと訳される。

※3：ある程度自由に動き回って探索、攻略ができるように、舞台となる世界がとても広大に作られたゲームを指す。

「エルザたちに迷惑はかけない 私は私なりにがんばってみる！」



カナン Kanan

CV：折笠 富美子

本作のヒロイン。物語の舞台となるルリ島を治めるアルガナン家の姫君。両親とは物心がつく前に死別しており、現在は叔父でありルリ城の当主であるアルガナン伯爵の監視下での生活を強いられている。

Profile

カナンの魅力！

お金で物を買うということすら知らなかった典型的な箱入娘。ほわっとした優しい感じですが、芯はしっかりしており、迷ったエルザを導く一面もあります。エルザとカナンの会話のやりとりは、見ているこちらがちょっと恥ずかしくなるほど微笑ましいです。

Column

坂口　そうですね。個人的な意見ですが、インターネットによって、人の物事の処理スピードが増していると思うんですよ。情報を得られる手段もいくつもあり、しかもその流れが速い。でも、そのスピードに自然とついていけるのは、普段からインターネットに接しているからでしょうかね。

日本発のRPGである意味

——昨今のRPGは、オープンワールド（※3）やMMORPG（※4）といったように、ゲーム性も多様化しています。そのような時代のなかで、本作の出発点はどのような方向のものだったのでしょうか？

坂口　出発点は、作られた地形にキャラクターが直接触れている感じを表現することですね。どんなにキレイな背景を作っても、結局は手前に見えない壁があり、たいていは触れられない……。それでは作った意味がありませんよね。最終的に目標は達成できましたが、けっこう大変でした。そのためにはプログラマーとグラフィッカーが手を組み、ある条件下できちんと触れられる形で地形を描く必要があるんです。グラフィッカーは、背景をキレイに描きたいんでしょうけどね。リアルタイムや地形との相互作用は、途中から組み込むとシステム崩壊の危険もありましたから。

——ではグラフィックを作り始める前に、ゲームの設計や方向性が決まっていたということですか？

坂口　豆腐くんを使って、ある程度はキャラクターが触れられる地形はできていました。そこから先は試行錯誤の繰り返しでしたね。ただ、けっして海外のRPGではないし、オープンワールド型でもない。やはり僕らが作るものなので、日本のRPGらしいキャラクターがいて、心にグッとくる感動の瞬間がある。そして、戦闘でのリアルなライブ感を楽しめる。そういうゲームを狙って作りました。

——本作にはノーマルとマニュアルの2つの操作方法が用意されていますが、ガラッとプレイ感覚が変わりますよね。

坂口　ノーマルはいわゆるオートですが、僕らは「ノーマル」と呼んでいます。こちらを基本にしたのは、操作を簡略化することで、戦闘時に別のことを考えられるからです。こちらのほうがRPG的な感覚の楽しさを味わえますから。ただ、最初はノーマルだけでもいいかと思ったのですが、マニュアルでも同じバランスになるように仕上げました。

——ノーマルでは戦略性を重視して、マニュアルでは操作をする快感が得られるわけですね。

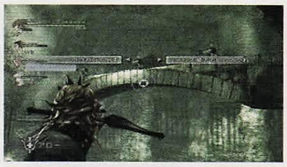
坂口　マニュアルではよりACT的に遊ぶことができ、新鮮な感覚でゲームを楽しんでいただけます。ただ、それによって戦闘バランスが変わってしまうのだけは注意しました。「このボスはマニュアルのほうが楽」というバランスでは、ゲームとして破綻してしまいますし。どちらも同じ難易度で倒せるように調整するのは大変でした。

——戦闘は〝秩序と混沌〟というテーマが重要になっていますが、それが生まれたいきさつとは？

坂口　〝秩序と混沌〟というテーマは、少しカッコつけて言ってみた感じです（笑）。戦場というのは、敵味方が入り乱れての混沌とした争いになりますよね。そこへ秩序をもたらすことで活路を見出す。逆に秩序立って攻めてくる敵も現れるので、それに対しては混沌によって敵をかく乱してスキを生み出す。戦場ごとに〝秩序と混沌〟の比重が違い、それが戦闘にメリハリを生むわけです。これがこの作品の戦闘システムにおける大事なテーマになります。

注目2 地形の利用

注目1で紹介したカバーアクションのほかにも、地形を利用したさまざまなアクションが存在。戦場にあるオブジェクトに注目することで、仲間に特別な指示を出すこともできる。例えば、魔法を使って橋を落としたり、爆薬付きのボウガンで柱を壊し、そのガレキで敵を攻撃することも可能。一見不利な戦況を一気に好転させるキッカケが、戦場には隠されている。



▲仲間を執拗に攻撃する敵アーチャー。こちらが攻撃しにくい場所にいるが、魔法で橋を壊してしまえば一網打尽！

注目3 コマンドモード

物語の途中から使えるようになるシステム。仲間は基本的にオートで動いてくれるが、その行動をコマンドタイプのRPGのように選択し、普段とは違う魔法や技、さらにテンション技と呼ばれる強力な技を使わせることができる。さらに、コマンドモードを発動している間は、戦闘時間が止まっているので、現在の戦況や、敵の布陣などを確認する際にも有効な手段だ。



▲攻撃、防御、帰還、そしてテンション技がコマンドで表示され、それぞれが十字ボタン1つで選択できる。

CHARACTER FILE No.3



「オレを信じてくれ 必ずみんなを騎士にしてみせる」

クォーク Quark

CV：石塚 運昇

Profile

エルザたちの属する傭兵団のリーダー。戦いはもちろんのこと、雇い主との交渉までを一手にこなすキレ者で、仲間たちからの信頼も厚い。幼い頃に両親を亡くしたエルザと出会い、それ以降、人生をともにしてきたエルザの兄貴分。

Column

クォークの魅力!

まさにリーダーにふさわしい、頼れる男性。戦場を常に冷静に見極めて、的確な指示を出し、ときにはエルザたちに対して檄を飛ばすことも。問題点や不安を自己解決してしまいがちですが、それは本当に仲間のためを思っているからこその行動なのでしょう。

一度は諦めかけたギャザリング

――戦闘では、バトルフィールド全体にさまざまな要素が盛り込まれてます。なかでもギャザリングのシステムは、かなり調整が難しかったのではないでしょうか?

坂口 敵のターゲットを集めるギャザリングは当初、実行するだけでエルザに敵が集まってきてボコボコにされまして（苦笑）。そんなシステムだったから「ギャザリングの実装はムリなんじゃないか?」という時期もありました。ただ「戦場をコントロールする」という感覚は捨てたくなかったので、そこは粘りに粘りましたね。いろいろなシステムとの融合もあったので、完成には時間がかかりました。

――となると、戦闘システムはギャザリングありきで開発がスタートしたのでしょうか?

坂口 そこまでではないですが、ギャザリングの構想自体は開発当初からありました。ギャザリング中に地形を利用して姿を隠すと、敵がこちらを見失う。また、その敵を引きつけて生まれたスキを突く、といった要素を入れたかったので、そのあたりからの開発スタートになりました。

――ギャザリングは、オンラインゲームでいうところのプレイヤーの役割分担に近い感覚を受けました。

坂口 ええ、タンク（※5）と呼ばれる役割に近いです。オンラインRPGではタンク役がいて、そのタンクが倒れたら次のタンクへ。その隙に魔法使いが強力な魔法を唱えるというのが基本戦術なんです。でも、オフラインゲームでは、主人公がタンク役でボコボコにされるだけだとつまらないですよね。だから、自分で戦況を有利にして、仲間を勝利へ導くという仕掛けで、爽快感を演出しました。

――中盤以降はギャザリングの重要性が増してきて、初見の戦闘では歯ごたえがけっこうありますね。

坂口 それでもだいぶ調整しました。最初はもっと歯ごたえがあったんですよ。ただ、難易度と爽快感というのは反比例しているところがあるので、難しすぎるとストレスが増してしまうんです。出現するボスも強敵ではありますが、最後は大技を使って気持ちよくトドメを刺せるようなバランスにはしてあります。もちろん、頭を使わずにレベルを上げたり、武器強化しての力押しも可能ですよ（笑）。

――公式サイトの開発者インタビューを見ると、開発途中の段階では、実装されなかった機能もあったようですが?

坂口 味方の魔法が命中して倒した場合、「誰の攻撃で敵を倒したかが、プレイヤーにはわからないのでは?」という意見もありまして、当初は「リプレイ」という巻き戻し機能がありました。味方の魔法が炸裂して敵を倒したときにまず時間が巻き戻る。そしてカメラが魔法を撃った味方に変わり、フカン視点（※6）にして、トドメを刺すところまでを見てから再スタートする、といったシステムでした。ボタンで任意に巻き戻したり、自動で巻き戻しも可能でしたね。ですが、戦闘のテンポが悪くなってしまって「おもしろくない。いちいち巻き戻ってうざったい」という意見も多く、このアイデアはボツになりました。

※5：MMORPGにおいて、主に敵の攻撃を一手に受ける盾役を指す。

※6：キャラクターを中心に、真上から見下ろすカメラ視点のこと。キャラクターの目線でのカメラは主観視点と呼ぶ。

『ラストストーリー』注目システム

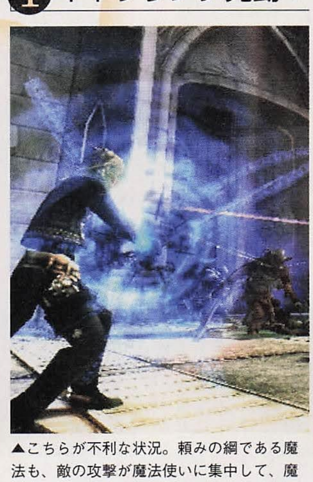
注目4 ギャザリング

ルリ島での最初の任務で、エルザは自身の右手にギャザリングと呼ばれる謎の力を手に入れる。このギャザリングを使用すると、敵の注意を強制的にエルザへ向けることが可能。これを利用すると、詠唱中のスキを狙われやすい味方の魔法使いが、敵に対して魔法を詠唱しやすくなるなど利点が生まれ、戦況を優位にすることができる。本作の戦闘で最も重要となるシステムだ。



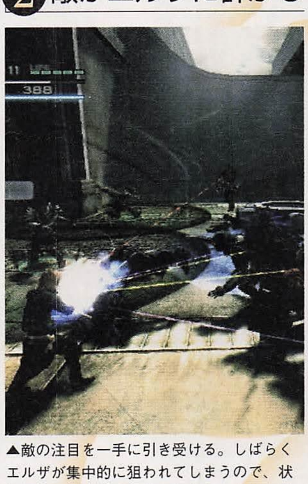
▲リーダーがいて、統制がとれた敵パーティも存在。こちらの回復や攻撃の要となる魔法使いは、狙われることが多い。

① ギャザリング発動！



▲こちらが不利な状況。頼みの綱である魔法も、敵の攻撃が魔法使いに集中して、魔法の詠唱がすぐ止められてしまう。そんなときはまずギャザリング！

② 敵がエルザに群がる



▲敵の注目を一手に引き受ける。しばらくエルザが集中的に狙われてしまうので、状況によっては戦闘不能にならないように防御や回避に専念したほうがいいだろう。

③ 味方がトドメを刺す



▲味方の魔法使いがフリーになり、詠唱が完了！　敵はエルザを攻撃しようとして、1カ所に固まっているので、強力な魔法で一網打尽にすることができる!!

※7：インタビュー後、坂口氏がtwitter上で収録数の詳細を明らかにした。イベントは4462、移動中は5547、バトルは730、オンライン専用は741、NPC関連で347、闘技場で175という莫大な量とのこと。

3Dゲームでの2D的表現

——戦闘システムでもう1つ特徴的なのが魔法効果の拡散ですが、これはどの段階で生まれたアイデアでしょうか？

坂口　魔法効果の拡散は、開発の比較的中盤でしたね。魔法が命中したら魔法サークルができて、それを拡散すればまた別の効果を発揮する。普通のＲＰＧでしたら、同一のコマンドの層にある魔法を2次的効果として階層分けしたわけで、この発想にはすこし時間がかかりました。

——そういえば、ウインドや垂直斬りでの魔法効果の拡散でもフカン視点が使われていますね。

坂口　巻き戻し機能でフカン視点で戦場を見ると、戦況がよくわかっておもしろいことに気づいたんです。それが今のコマンドモードなどに反映されています。あとは、魔法が命中したあとの魔法サークルを活用したかったんですよ。そうなると、どこにサークルがあるのかが見えるのは、戦闘をするうえでとても重要になります。例えばユーリスは炎系の魔法しか撃たないので、炎を連想させるオレンジ色の魔法サークルならば、彼が撃ったことがひと目でわかる。だから、わざわざ巻き戻して魔法を撃った姿を見せずとも、サークルを見れば十分に状況を理解できると感じました。

出会えてよかったと思える仲間

——世界観の演出もかなりこだわりが伝わってきます。

坂口　一番大事にしたのはノリとかライブ感、街や戦場にいる雰囲気ですね。カナンやクォークたち傭兵団は、戦闘中だけではなくダンジョンの移動中も、ずっと会話しているんですよ。重要なことから何気ないことまで、内容もいろいろです。そんな会話をずっと聞いていると、最後には彼らが自分の〝仲間〟になった感覚になるんですよね。たとえるなら、オンラインゲームで何時間も同じメンバーで遊んで、仲間意識が高まった感覚に近いんですよ。

——なるほど。臨場感の演出だけでなく、仲間意識を抱いてもらう意図も込められているんですね。

坂口　オンラインゲームならば、何時間も一緒にいれば、仲間の性格もわかってきますよね。そしてオフラインゲームでも、キャラクターたちとの人格と道中での数千という会話の積み重なりを経れば、「ああ、オレの仲間なんだコイツら。いい奴らなんだな」と感じられる。出会えてよかったなと思える仲間になってほしかったのです。

——確かに〝仲間感〟は半端ないですね。ちなみに、かなりの音声収録数になったのではないでしょうか？

坂口　どれくらいだったかな……（※7）。エルザたちの会話だけでなく、街の住人から行商人の呼び込みにいたるまで収録しましたから、ゲームの最初から最後までしゃべりっぱなしです。ボリュームがあって整理するのが大変で、担当者は死にそうな顔をしていましたが（笑）。

——物語の拠点である「ルリの街」を歩いているだけでも、その苦労は感じられます（笑）。ちなみにこの街を作るとき、ヨーロッパの小さな街を取材したとのことでしたが？

坂口　ヨーロッパの小さな街をそのまま再現する必要はありませんが、そこに住む人の息遣いが感じられる街にしたいという希望がありました。人々の活気もそうですが、建物の作りにウソがあるファンタジー世界は避けたかったんです。ですから、建物や小道具は実在したものに近いものを設置しました。そうでないと説得力がないんですよ。城の中や教会には、雨水を垂らす雨どいのようなものも作りました。これがあるから生活観を感じる！　というわけではありませんが、実在するものがあることで、街に少しでも現実味が出せればなと。ファンタジー世界が舞台ですので、なかには少し独特なオブジェクトもありますが、現実に存在しても違和感がない街を目指しました。

Story
～ストーリー～

戦乱と大地の荒廃に蝕まれる帝国本土をよそに、
繁栄を謳歌する島、ルリ島。
防衛の要衝として巨大な砲台が鎮座し、
その魔力に誘われてか、日々魔物たちが蠢いている。

傭兵である青年エルザは、幼い頃からの兄貴分
クォークが率いる傭兵団とともに、
新たな仕事を求めてこの島へやってきた。
新しい雇い主は、島の領主である、アルガナン伯爵。
伯爵の期待にこたえれば、不安定な傭兵稼業を脱し、
出世することも夢ではない。
騎士としての安定した生活に憧れるエルザたちにとって、
今度の仕事はまたとないチャンスだった。

そんななか、島での最初の任務で訪れた洞窟で、
エルザは謎めいた力を手に入れる……。

物語に絡む重要人物たち



アルガナン家の現当主であり、ルリ島の最高責任者。知略に長け、野心あふれる人物で、クォークたちの雇い主でもある。

アルガナン伯爵
CV：石井 康嗣

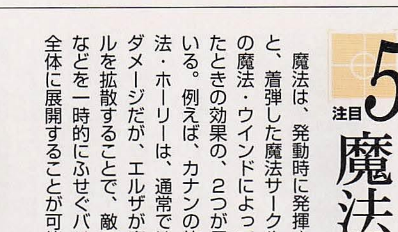


帝国軍の元最高司令官。多くの武勲を立て、騎士道を体現したような人物。ある出来事の調査のため、ルリ島を訪れていた。

トリスタ将軍
CV：立木 文彦

注目5 魔法の拡散

魔法は、発動時に発揮される効果と、着弾した魔法サークルをエルザの魔法・ウインドによって拡散させたときの効果の、2つが用意されている。例えば、カナンの使用する魔法・ホーリーは、通常では光属性のダメージだが、エルザが魔法サークルを拡散することで、敵のボウガンなどを一時的にふせぐバリアを味方全体に展開することが可能だ。



▲敵を一撃で倒せるほどの威力を持つ魔法。エルザがその魔法サークルを拡散することで、こちらの戦局がさらに有利になる。

1 魔法サークルが発生



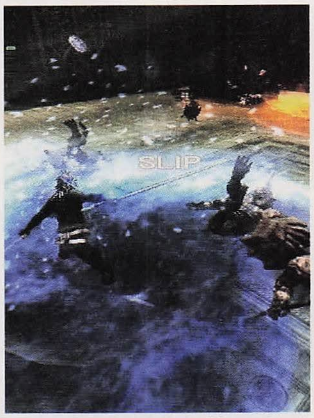
▲ジャッカルの魔法・フリーズが敵に着弾！　すると、着弾した場所の周囲に、青色の円陣（魔法サークル）が表示される。この色でその場所が氷属性になっていることがわかる。

2 ウインドを発動！



▲この魔法サークルに、エルザのウインドを当てよう。ウインドを実行する場所はプレイヤーが指定できる。ウインドの白い円と、拡散したい魔法サークルを重ねればOK。

3 魔法サークルが拡散する



▲ウインドが発動し、そこに魔法サークルがあれば効果が拡散（複数も可）。フリーズの魔法を拡散すると、周囲の敵を転ばせてスキを生み出すスリップフィールドが展開!!

※8：坂口氏がTwitter上で、その日に使う装備や武器をつぶやいてから参戦するというプラン。ただ、「あまりボコボコにされるとやめるかもしれない（苦笑）」とのこと。

※9：とあるイベントの報酬として貰える、服を透明にする染料のこと。防具自体の性能は変わらないが、キャラクターのグラフィックが下着姿に変化する。

坂口氏自身もオンラインに参戦!?

——マルチプレイでのオンラインモードは、メインのストーリーとは違った魅力のゲーム性を感じます。こちらはどのような狙いで導入されたのでしょうか?

坂口　同じゲームで別の味を楽しめる、というところが一番ですね。オフラインでメインストーリーを進めつつ、ときどきマルチプレイを遊んで「ああ、これはこれでおもしろいな」と感じていただければうれしいです。

——「乱闘」では主人公のエルザ以外にも、さまざまなキャラクターが操作できるのが魅力ですね。

坂口　ジャッカルやユーリスのような魔法が使えるキャラクターはもちろん、敵側のモンスターも使えます。同じ戦士系と魔法使い系でも、種族が違うと挙動も変わってくるんですよ。そうすると、その種族が得意とする相手が出てきますよね。その一方、挙動の違いで「乱闘」のバランスが崩れることはないように調整したつもりです。

——個人戦のほかにチーム戦もできるらしいですが?

坂口　チーム戦ならば、先ほどの種族差によるバランスも戦略を練ることで覆すことができます。まあ、そこまでやるならばフレンドコードのある知り合いでないと、意思疎通は難しいかもしれませんが（苦笑）。

——一方、「討伐」のルールは1つのボスに対して全員が挑むという内容とのことですが?

坂口　2人から遊べて、最大6人のパーティが組めます。敵の強さは何段階かに分けてありまして、手ごわい敵を倒せば変わった武器が手に入りますよ。

——となると、マルチプレイモードで得たアイテムは本編に持ち帰ることが可能なのでしょうか?

坂口　持ち帰れます。基本的にマルチプレイモードで得られるのは、まぁまぁ使えるちょっと変わった形のオモシロ系のアイテムが多いですけどね。それを装備してまたマルチプレイに参加すれば、強敵を討伐したという証拠にもなるわけです。ちなみに、僕もマルチプレイに参加するつもりですので、お手柔らかにお願いします（※8）。

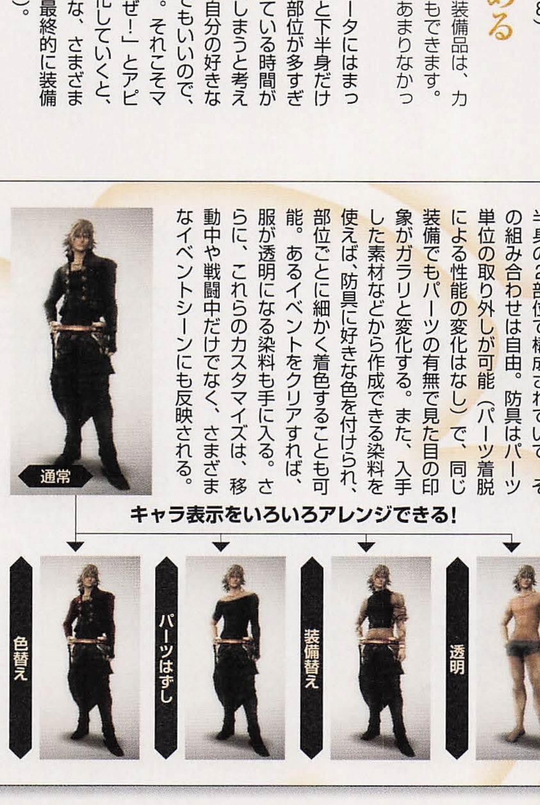
自分なりの造形を楽しめる

——アイテムの話が出ましたが、防具などの装備品は、カラー変更だけでなく一部のパーツを外したりもできます。特にパーツの着脱は、これまでのRPGではあまりなかった試みですよね。

坂口　装備品の色とパーツの有無は、パラメータにはまったく影響しません。装備箇所自体も、上半身と下半身だけのシンプルな作りにしてあります。なぜなら部位が多すぎると装備に凝りすぎて、メニュー画面を開いている時間が長くなって、ゲーム全体のテンポを落としてしまうと考えたからです。ですから、序盤は見た目だけで自分の好きな格好を選んでください。裸（※9）でもなんでもいいので、カスタマイズして自由に遊んでほしいですね。それこそマルチプレイモードで「俺はこんな格好してるぜ!」とアピールしてもいいわけですし。ただ、防具を強化していくと、後半には「隠れるとHPを自動回復」のような、さまざまな便利スキルが付くものが出てきますので、最終的に装備はしっかりしたほうがいいと思いますよ（笑）。

『ラストストーリー』注目システム 注目6 キャラカスタマイズ

キャラクターの防具は上半身と下半身の2部位で構成されていて、その組み合わせは自由。防具はパーツ単位の取り外しが可能（パーツ着脱による性能の変化はなし）で、同じ装備でもパーツの有無で見た目の印象がガラリと変化する。また、入手した素材などから作成できる染料を使えば、防具ごとに好きな色を付けられ、部位ごとに細かく着色することも可能。あるイベントをクリアすれば、服が透明になる染料も手に入る。さらに、これらのカスタマイズは、移動中や戦闘中だけでなく、さまざまなイベントシーンにも反映される。



CHARACTER FILE No.4



「借りができたね……そのうち必ず返すよ……」

ユーリス Yuris

CV：下野 紘

Profile

炎を駆使して戦う魔法使いで、クォークたちの傭兵団では最年少となる少年。口数が少なく無愛想で、ほかの仲間たちにもどこか冷めた態度で接している。

ユーリスの魅力!

「炎の魔法使い」なのに心はちょっと冷めている印象を受ける彼。コミュニケーション能力が若干足りないようにも感じられますが、仲間たちの暖かさで、そのうち彼の心も氷解する日が来るかも?

CHARACTER FILE No.5



「アタシに見とれて遅れるなよぉ〜?」

セイレン Seiren

CV：豊口 めぐみ

Profile

傭兵団のムードメーカー。二刀流で戦う剣士で、危険を顧みずに矢面に立つ斬り込み隊長。大酒のみで口は悪いが、仲間を思いやる一面を見せる人情派の女性。

セイレンの魅力!

ガサツで大ざっぱ、大酒のみなうえ、酒グセも悪いアネゴ系キャラの彼女。戦闘中であっても、今日の食事やお酒のことばかりでグチをこぼすところに、なぜかリアリティを感じます。

※10：坂口氏の作品の醍醐味でもある、本編クリア後のお楽しみとして用意されたやり込み要素。装備やアイテムなどの引き継ぎはもちろん、ボスキャラも2周目専用のチューニングが施されているとのこと。


▲インタビューでは坂口氏によるプレイ解説もありと、氏の本作に対する思いの深さがヒシヒシと伝わってきた。RPGの新境地を切り開く作品であることは間違いないと、改めて実感させられた。

ゴールでありスタート地点

――本作は坂口さんのファンはもちろん、じっくり遊べるRPGを待っているユーザーからの注目度も高いと思いますが、ご自身ではどんな人にプレイしてほしいとお考えですか？

坂口　いえ、特にこれといった層は考えていないですね。今の人たちは大なり小なりゲームに触れていて、本作で初めて遊ぶというケースもあまりないと思います。ただ1つ言えるのは、新しい試みでも誰も楽しめないものを作っては意味がないので「これを手にしてくれた人がどれくらい楽しんでくれるのかな」という部分だけは本当に気にして作りました。また、世界観もそうですが、グラフィック、特に周囲にある背景のディティールにはこだわりました。扉や壁の飾り1つ1つまで、本当に丁寧に描き込んでいます。1周目ではスルーしてもいいので、2周目（※10）ではぜひ見てください（笑）。

――では『ラストストーリー』というタイトルに坂口さんが込めた思いとは何でしょうか？

坂口　最初は〝ラストワールド〟という開発ネームもありましたが、最終的には『ラストストーリー』に決まりました。これにはエルザたちが物語の最後にたどり着くべき場所、という意味だけでなく、僕がもう一度たどり着く最終地点だという想いもあります。また、逆にこれからのスタート地点という意味も込めました。

――それでは最後に、坂口さんのゲーム制作における今後の展望をお聞かせください。

坂口　RPG業界もさまざまなジャンルが席巻して様変わりしたので、これがウケないと僕は時代の流れに取り残されたことになります。その場合は……少しお休みするかもしれません。これが最後の作品になってもいいという覚悟で、力を出し切りました。よろしくお願いします。

「これが最後の作品になってもいいという覚悟で力を出し切りました」

CHARACTER FILE No.6



「あら……お腹が減って集中できませんわ」

マナミア *Manamia*

CV：能登 麻美子

Profile

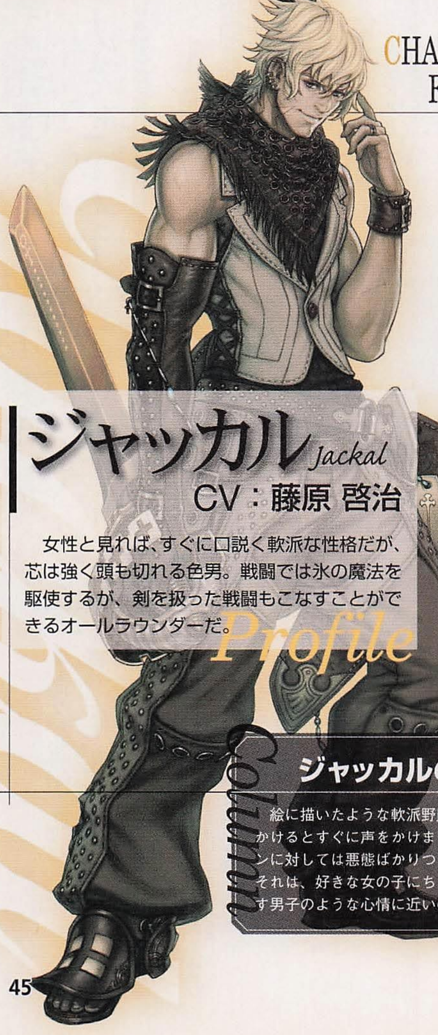
癒しの力を司る回復魔法使いで、どこか不思議な雰囲気を持った女性。そのきゃしゃな見た目とは裏腹に、人知を超えた恐ろしいほどの食欲を持つ大食らいでもある。

Column

マナミアの魅力！

不思議というより、天然系の彼女。周りとの議論にも独特の観点からアプローチするので、脱力してしまうことも……。ただ、時折見せる神秘的な表情に、心奪われる男性はきっと多いことでしょう。

CHARACTER FILE No.7



「不死身の色男ジャッカル見参っ！」

ジャッカル *Jackal*

CV：藤原 啓治

Profile

女性と見れば、すぐに口説く軟派な性格だが、芯は強く頭も切れる色男。戦闘では氷の魔法を駆使するが、剣を扱った戦闘もこなすことができるオールラウンダーだ。

Column

ジャッカルの魅力！

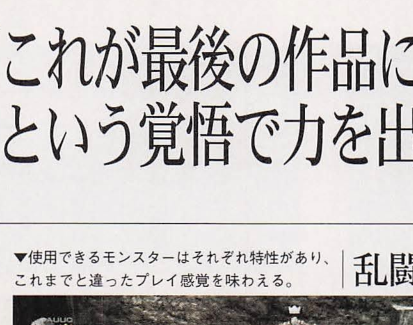
絵に描いたような軟派野郎。女性を見かけるとすぐに声をかけますが、セイレンに対しては悪態ばかりつきます。ただ、それは、好きな女の子にちょっかいを出す男子のような心情に近いのかも……？

注目7 マルチプレイモード

オンラインのマルチプレイモードでは、「乱闘」と「討伐」の2つのモードが選べる。「乱闘」ではプレイヤー同士が戦闘し、倒したポイントを競い合うバトルロイヤル形式と、2つの勢力に分かれて争うチーム戦が用意されている。エルザを含む主要キャラたち以外にも、リザードやアンデッドといったモンスターが使用可能だ。「討伐」は、強敵を相手に連係が問われる協力プレイモード。ゲーム本編で強化した装備をそのまま持ち込める。

乱闘

▼使用できるモンスターはそれぞれ特性があり、これまでと違ったプレイ感覚を味わえる。



討伐

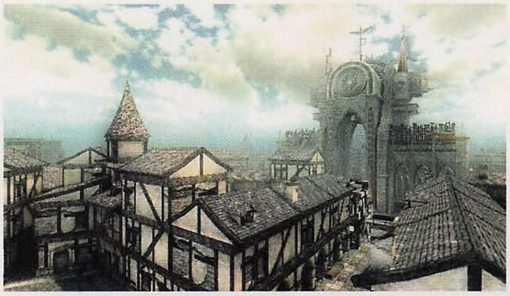
▼ボスを討伐すれば、そのボスにちなんだアイテムが手に入り、本編データにも反映される。



ルリの街 探訪

出掛けると寄り道せずにいられない ルリの街の魅力をピックアップ！

騎士になることを夢見るエルザたち傭兵団が、新しい雇い主からの依頼で訪れることになるルリ島。活動拠点となるルリの街は、アルガナン伯爵が統治し、帝国軍の防衛の要衝として巨大な砲台が用意され、帝国の盾としての役割を担っている。その一方で、戦乱と荒廃した大地が浸食する帝国本土をよそに繁栄を謳歌し、要塞都市とは思えない風光明媚な作りになっているのが特徴だ。その島にあるルリの街はRPGの世界には珍しく、建物同士の配置が整然としておらず、妙に現実味がある。建物の間の細い路地に入れば、隠しアイテムが入った宝箱などが配置されており、探究心がくすぐられる作りとなっている。また、街を歩くと時折、注目ポイントが現れることもある。そこに視線を合わせればアイテムを入手でき、この動作を素早く連続で行うとチェインが発生。特に5チェイン目は、レアな強化素材などが手に入ることも。このように1歩外に繰り出せば、さまざまなイベントが待ち受ける、魅力にあふれた街だ。


▶エルザたち傭兵団の活動の中心となるルリの街。アイテムの売買、武器・防具強化のほかに、街の人々とのサブイベントなども用意されている。

街の台所マルシェ

ルリの街の東エリアに存在する市場。この市場はマルシェと呼ばれ、ルリ島はもちろん、本土などから取り寄せた食材が並ぶ〝街の台所〟となっている。マルシェにあるお店では、さまざまな商品が購入可能で、お買い得な品などを売り込む呼び込みの声が飛び交い、常に人々の活気で溢れている。さらにその食材や素材などの交易品の値段は、ゲーム内の時間進行とともに変化するため、なるべく安く仕入れて、値段が上がった時に売ることで、その差額ぶん、お金儲けをすることができる。また、購入だけでなくショップの店員として店頭に立つことも可能で、商品を買ってくれそうな人に注目し、お店に足を運んでもらえれば、自分が所持しているアイテムや装備品を、普通にショップで売却するよりも高く取引することもできる。


◀市場として賑わうマルシェ。人々の往来も多く、お店の呼び込みが絶えない生活感あふれる場所だ。



▶街にいる人から受けるイベントには、食材などが必要とされるものもある。そんなときはまず市場を覗いてみよう。

街のランドマーク・中央広場とナフル運河

半島にあるルリの街は、海と川による水の流れが多く、水害対策のため、街全体が水面から高い位置に作られている。そんな街の中心にある中央広場は、その風土を象徴するかのように川の上に作られており、橋としての機能も果たしているほか、街の端からでも確認ができるほど巨大な門は、街のランドマークとなっている。中央広場内では、街の住人はもちろん、その風景をひと目見ようとこの地を訪れた人など、さまざまな人々が往行しており、その人たちをターゲットにした占いの店や、行商人などが店も広げていることもある。そして中央広場の下には、ナフル運河という、雨季に起こる水害のために作られた人工の川が流れている。ナフル運河を挟んで南北に分かれる街は、中央広場と、その東西にある2つの橋でつながれていて、なかでも中央広場から西にあるアルガナン橋は、荘厳な装飾がなされており、見る者を圧倒させる。祝いごとのある日には、花火が夜空に打ち上げられ、橋の上から平坦な運河特有の開けた見晴らしが広がる、絶景のスポットとなっている。また、ナフル運河には魚が多く生息。海から逆流する海水によって、淡水魚だけでなく、一部に海水魚も混じっており、河岸では釣りを楽しむ人の姿も見られる。ほかにも、カエルなどが多く生息し、夜になるとその鳴き声が聞こえることもある。


◀街のどこからでも見ることができる巨大な門が目印の中央広場。ルリの街の繁栄を表すかのように、運河の中心に建設されている。


▶街の中心を流れるナフル運河。淡水と海水の混じる川の西部にあり、領主の名前が冠されたアルガナン橋は、屋根や階段に豪華な装飾がなされている。

拠点となるアリエルの酒場

中央広場からほど近い場所にあるアリエルの酒場。夜になると仕事が終わった街の人々が集まり、疲れた心を癒す場として賑わう。エルザたち傭兵団は、その一室を借り、ルリ島での活動拠点としている。また、エルザたちと同じく仕事を求めてやってくる人々も多く、間借りしている人のなかにはアイテムを売ってくれる人や、仕事を紹介してくれる人などもいるようだ。ちなみに、傭兵団の女性陣であるセイレンとマナミアの部屋にはバスルームが設置されているらしい……!?


▲壁1つをとっても、非常に細かく描かれている。説得力のあるそのグラフィックは、そこに住む人々の息遣いを感じるほど！

PLAY IMPRESSION 1
王道だが味のあるキャラが魅力的な作品！

王道、お約束。最近のRPGってそんな言葉が当てはまらないキャラも多いですよね。でも個人的にキャラ設定をわかりやすく表現するには、お約束的な設定もありだと思うんですよ。なぜこんな話をしたのかというと、本作はそんな王道やお約束ならではのキャラが多く、事前に情報を仕入れる必要もなく世界観にスッと入り込める作品だったからです。例えば、主人公のエルザはまっすぐで裏のない好青年で、ヒロインのカナンは外の世界に憧れるお姫様。そして、エルザたちのリーダーであるクォークは、いい兄貴分で面倒見がいい。このようにわかりやすい設定なので、ゲームを開始してすぐ彼らになじむことができました。ただ、勘違いしてほしくないのが「お約束＝味がない」というわけではないことです。キャラの魅力を引き立てる仕掛けは、ゲーム中のいたるところに用意されています。そのなかでもグッと来たのが、プレイ中に頻繁に入る掛け合いでしょう。彼らの掛け合いを聞きつつ冒険を進めていくと、「またセイレンがグチってるよ」「ユーリスは相変わらず無愛想だな」など、いつのまにかエルザの視点で仲間たちを見ていて、苦笑している自分に気づかされることも多々ありました(笑)。このように仲間に味があり、そんな彼らとともに戦うという強い感覚は、ほかのRPGではなかなか体験できないでしょう。その結果、いつのまにか仲間全員を好きになっている。これは声優さんたちの熱演も理由の1つでしょうが、そんな作品に久しぶりに出会えました。ちなみに仲間のなかでイチ押しは、リーダーのクォークとセイレンです。「主人公が手本とする渋い男性キャラがいるRPGは絶対におもしろい」。そんなマイ法則を長年のゲーム経験から導き出している私にとって、クォークはまさにその法則がピタッと当てはまりましたね。リーダーとしての責任がある模範的な男ながらも、堅苦しいだけではなく親しみが持てる。そんな彼を石塚運昇さんが渋く演じるのだから、ステキ過ぎます。そしてセイレンですが、彼女は「元気で姉御的な性格」だけでもう満点♪ 公開情報を見るといつも酔っ払っているイメージが強いですが、ぜひプレイをして頼れる彼女の姿も見てあげてください(笑)。

(編集O)

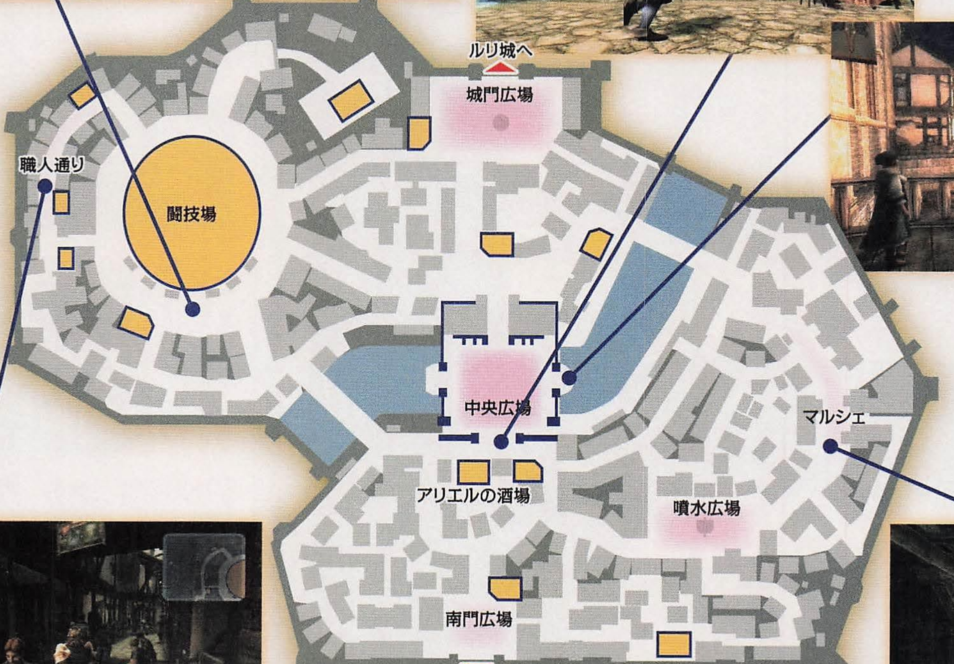
Ruli's Town Map

街の名所だけでなく、鍛冶屋や青果屋など、さまざまなショップが点在するルリの街のマップを公開！　ショップのほかに露天なども存在し、ときにはアイテムを安く叩き売る行商人が出現することもある。







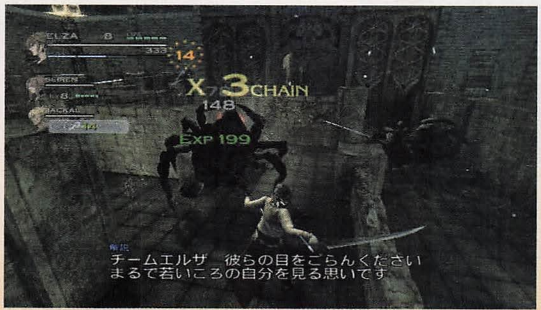






熱気溢れる職人通りと闘技場

ルリの街の西エリアには、巨大な円形のコロシアムになっている闘技場と、その脇を囲むかのように職人通りが存在している。職人通りは、街外れの細い路地で、職人たちの仕事場が集まる場所になっており、男たちの熱気に満ちた、独特の雰囲気が漂っている。ここには、武器・防具の購入はもちろん、装備品の強化が行える鍛冶屋や、ときどき戦利品として手に入る正体不明のアイテムを見極める目利きの鑑定屋などが存在。鍛冶屋で行える装備の強化は、お金や素材が必要で、強化していくうちに攻撃力や防御力のほか、スキルなどが付与されることも。また、そのままでは装備できない謎の武器などを鑑定屋で鑑定すれば、思いがけないレアアイテムに変化するかもしれない。一方、闘技場付近には血気盛んな住人が集まっていて勝者の予想をする賭け事なども行われており、話がヒートアップしすぎて喧嘩が行われることもしばしば。闘技場へ参戦することももちろん可能で、モンスターなどを相手にバトルを楽しむことができる。そして、闘技場で試合を開始すると、地下に隠されていた小部屋が出現。これらの小部屋を転戦して見事に勝利すれば、経験値を稼げるだけでなく、賞金やアイテムを手に入れることができる。



▲手に汗握る闘技場での熱いバトルがスタート！　戦闘中に流れるリアルな実況とともにモンスターを倒し、賞金を手に入れられるか⁉

PLAY IMPRESSION 2 初回プレイの操作方法は是非ノーマルで！

『ラストストーリー』の戦闘は、キャラ操作のレスポンスがよく、テンポ・爽快感も抜群です。それだけに、最初のうちは「なぜこのゲームのジャンルはRPGなんだろう？　アクションRPGなんじゃないの？」と思っていましたが、ゲームが進行していくと「なるほど、これはRPGだ」と感じるようになりました。この感覚は自分でも不思議だったので、プレイしながら考えていましたが、その理由はどうやら操作方法にあるようです。本作の戦闘操作は、ノーマルとマニュアルから選べます。ノーマルでの操作は、スティックを敵方向に倒すだけという簡単操作。その手軽さゆえに、コアなゲーマー視線で見ると、ノーマルはいわゆる〝やさしい難易度〟のようなものに解釈され、攻撃時にボタンを押すマニュアル操作に切り替えようと考える方も多いと思います。しかし、本作は中盤以降、戦闘が激化し、戦場で発生する情報量も多くなってきます。こうなると、レベルや装備などにもよりますが、操作できるエルザだけのワンマンプレイでは、ほぼ通用しなくなり、戦闘時に〝考える〟ことが多くなってくるのです。その際、マニュアルでの操作では〝考える〟ことに加え、攻撃の際にタイミングよくボタンを押すという〝反射神経を使う〟ことが必要になります。この〝反射神経を使う〟ことがけっこうクセモノで、1つの敵にかまけてしまい、戦場での視野を狭めてしまうのです。そんなとき〝反射神経を使う〟操作がシステムでカバーされるノーマルで操作を行うことで、ほんの刹那の時間なのですが、不思議と視野が広がります。敵に攻撃をしながらも、「回復役のカナンが狙われていてピンチだ」とか、「アーチャーがこちらを狙っている」といったリアルタイムの情報を客観的に処理し、その対応ができるのです。リアルタイムバトルではあるものの、考える時間が十分にある、という点は、まさにアクティブタイムのRPG。本作のゲームデザインで、ここまでのRPG感を出せることに大きな感動を覚えました。その魅力にどっぷり浸かってしまい、一気にクリアしてしまいましたが、2週目は「ノーマル操作」にしようか、気分を変えるために「マニュアル操作」にしようか迷っております。

（エマヌエル）

“直に触れた”魅力とは!?



（実寸大）

3DS内蔵ソフト PICK UP!

Miiスタジオ
MII STUDIO

Wiiで作成できたMiiが、3DSでも作れるようになった。パーツの種類も増え、よりリアルな似顔絵キャラクターを作れるように！　またカメラを使って、顔写真から自動的にMiiの作成が可能に。作ったMiiは、対応ソフトに登場させたりできる。

ニンテンドー3DSカメラ

本体外側の2つのカメラを使って、3D写真を撮ることが可能。合体カメラ、キラキラカメラ、ピンホールカメラ、白昼夢カメラ、暗いときカメラ、不思議カメラといった豊富な種類の撮影モードが搭載されており、撮った写真の加工もできる。

思い出きろく帳

3DSを持ち歩いた歩数を記録する「毎日のきろく」、今までにプレイしたタイトルの一覧、遊んだ回数や時間などが登録される「ソフト図鑑」が使える便利ソフト。歩数に応じて「ゲームコイン」を入手でき、対応ゲームで使うことができる予定だ。

ARゲームズ
Augmented Reality GAMES

本体に同梱されている6枚のARカードを外側カメラで映すと、その場がたちまち遊びのステージに!　3DSを通して、現実だけど現実ではない、不思議なゲームで遊ぶことができるほか、Miiを登場させることも可能。詳しくはP.51をチェック!

■ニンテンドー3DSの主な仕様

希望小売価格	25,000円（税込）
セット内容	ニンテンドー3DS本体／専用タッチペン／専用充電台／ARカード（6枚）／ACアダプタ／SDメモリーカード（2GB）など
上画面	3.53インチ／裸眼立体視機能つきワイド液晶／800ドット×240ドット ※横800ドットを左目用・右目用交互にそれぞれ400ドット割り当てることで、立体表現が可能
下画面	3.02インチ／タッチ入力機能つき液晶／320ドット×240ドット
入出力端子	ゲームカードスロット／SDメモリーカードスロット／充電端子／ACアダプタ接続端子／ヘッドホン接続端子（ステレオ出力）
カメラ	内側カメラ1個／外側カメラ2個（有効画素数：約30万画素）
センサー	モーションセンサー／ジャイロセンサー
寸法	横：約134mm、縦：約74mm、厚さ：約21mm（折りたたみ時）
重量	約230g
充電時間	約3時間30分
バッテリー持続時間	約3～5時間（ニンテンドー3DSソフトプレイ時） 約5～8時間（ニンテンドーDSソフトプレイ時） ※画面の明るさ、使用状況によって持続時間は変動

同時発売タイトル

スーパーストリートファイターⅣ 3D EDITION／カプコン



アーケードで大人気稼動中のシリーズ最新作が3Dになって登場！　3DSならではの通信機能が豊富に用意されている。

戦国無双 Chronicle／コーエーテクモゲームス



一騎当千の爽快感を3DSで味わおう！　プレイヤーの分身となる主人公キャラを作って、戦国武将との交流ができる。

ウイニングイレブン 3DSoccer（スリーディサッカー）／KONAMI



サッカーゲームの金字塔が3Dに対応。人気モード「マスターモード」が搭載されており、すれちがい通信で対戦できる。

とびだす!パズルボブル 3D／スクウェア・エニックス



定番の名作パズルゲームが3DSで登場。カラフルなバブルを同じ色3個以上でつなげて消していき、ハイスコアを狙え！

nintendogs + cats／任天堂



子犬と子猫を一緒に飼える、動物好きにはたまらないコミュニケーションゲーム。ペットたちと触れあって癒されよう。

リッジレーサー 3D／バンダイナムコゲームス



シリーズ完全新作。豪速ドリフトで、白熱のバトルが繰り広げられる『リッジレーサー』が3DSの立体視でパワーアップ！

Combat of Giants ダイナソー 3D／ユービーアイソフト



古代の地球で邪悪な恐竜を倒し、仲間たちを救うACT。種類に富んだ恐竜たちを、迫力のある3D画面で見られる。

レイトン教授と奇跡の仮面／レベルファイブ



レベルファイブの大人気ナゾトキAVGが、3DSで登場！　立体視機能の導入により、各種システムが一新されている。

※『ニンテンドー3DS』の3D映像は本体でしかご覧いただけません。掲載している画面写真はすべて2D表示のものです。　※画面はハメコミ合成です。

2/26ニンテンドー3DSを の発売に向けてカウントダウンスタート!!



1月8日から10日にかけて開催された「NINTENDO WORLD 2011 ニンテンドー3DS体験会」。発表当時から、世界初の「専用メガネなしに3Dを楽しめるゲーム機」として注目を集めていたニンテンドー3DSを発売前に触れられるということで、会場にはハードゲーマーから親子連れまで、幅広い層のゲームファンが訪れ、ニンテンドー3DSを体験していた。プレイアブル出展されたのは、『新・光神話 パルテナの鏡』『ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D』『レイトン教授と奇跡の仮面』、そして内蔵ソフトの『ARゲームズ』『顔シューティング』などの16タイトル。さらに立体映像出展として『キングダム ハーツ』の最新作（詳細はP22参照）や『マリオカート（仮）』などの16タイトルのデモ映像が鑑賞できた。3Dの立体感や迫力はすでに映画などで体感できるが、それがゲームに組み込まれるとどうなるのか？ そして新しいプラットフォームとして、ニンテンドー3DSにはどんな可能性があるのか。ここでは、実際に触れてわかったニンテンドー3DSの魅力を伝えていく。



▶遠近法ではなく、奥行きを意識できる立体感で、今までに感じたことのない世界を体感することが可能。なお、2D表示にも対応している。

ニンテンドー3DSの3つのおもしろさ

メガネがいらない3D

やはり最大の魅力は立体視映像！ 上画面の3Dスクリーンで、ゲームに登場しているキャラが立体的に見えたり、空間そのものの奥行きを感じとれる。また本体右端に付いている「3Dボリューム」で、3Dを好みの立体感に調節することが可能。

内蔵ソフト

本体に同梱されるARカードを使った『ARゲームズ』や、カメラと3D機能を組み合わせた『ニンテンドー3DSカメラ』など、内蔵ソフトも豊富。本体だけでも十分にゲームを楽しむことが可能だ。





◀▲会場で行われたステージで、実際にプレイしたゲスト、そして来場者にも大きな衝撃を与えた『ARゲームズ』。まさに新感覚のゲームといえる。

通信

すれちがい通信やWi-Fi通信もパワーアップ。さらに新機能「いつの間に通信」では、スリープモードの状態で無線LANアクセスポイントに近づくだけで無料ソフトなどを受信できる。



▲強化された通信機能により、今までよりも通信対戦やほかのプレイヤーとの交流の幅が広がっているタイトルも。

クリエーターの声 Creator's Voice

当日のステージで、3DSソフトのプレゼンテーションを行ったクリエイターたちのコメントをピックアップ！ また、コーエー・テクモゲームスの3DSソフト2タイトルのプロデューサーインタビューもお届けする。

松花賢和氏／KONAMI
METAL GEAR SOLID SNAKE EATER

初めて3DSを見せていただいたときに「これはすぐに着手しないといけない」ということで、小島プロダクションのなかでも精鋭のクリエイターたちが集められて特別チームが作られました。3Dの立体視と、「壮大なかくれんぼ」というシリーズならではの要素が組み合わさると、どんな世界が待っているのかと、小島監督を筆頭に毎日のようにランランとした表情で話し合っていましたね（笑）。立体視を生かした、ビックリ箱のような仕掛けを盛り込んでいますので、ぜひ楽しみにしていてください。

桜井政博氏／プロジェクトソラ
新・光神話 パルテナの鏡

『新・光神話 パルテナの鏡』は、本格的な3Dゲームを楽しむために企画されたオリジナル作品です。3Dシューターは、日本では敬遠されがちなジャンルですが、操作の手応えや爽快感は残しつつ、なるべく簡単に遊べるように、がんばって制作しています。

小野義徳氏／カプコン
スーパーストリートファイターⅣ 3D EDITION

本作では、35人のキャラクターを操作できます。もちろんシリーズおなじみのリュウやケン、春麗なども参戦していますので、昔『ストリートファイターⅡ』を楽しんでいただいた方も、技を思い出しながらプレイできます。さらに時代の進化とは素晴らしいもので、キャラクターのコスチュームも変えられます。みなさん好きな衣装で戦ってください！

川田将央氏&濱貴之氏／カプコン
『バイオハザード』シリーズ

タイトルの『リベレーションズ』には「新たなる事実」という意味があります。どのような物語がつづられていくのか、ぜひご期待ください。（濱）
爽快感を重視して、非常にアクションゲームらしい『ザ・マーセナリーズ 3D』を作っています。クラウザーといった悪役も使用できます。（川田）

日野晃博氏／レベルファイブ
『レイトン教授と奇跡の仮面』など

『奇跡の仮面』のテーマ曲は、非常にありがたいことに松任谷由実さんが担当してくださっています。また『イナズマイレブン』の第4弾も、3DSで発売されることを正式に発表させていただきます。

紺野秀樹氏／任天堂
nintendogs + cats

『nintendogs + cats』では、子犬や子猫が遊んでいる人の顔を覚えるようになりました。ぜひ、たくさんのお客様に楽しんでほしいと思います。

編集部注目タイトル

体験会で実際にプレイして「3DSの機能がトコトン生かされている！」と編集部が確信したタイトルを、同時発売＆今後発売されるものからピックアップ！

新・光神話 パルテナの鏡

●2011年発売　●任天堂　●STG　●価格未定

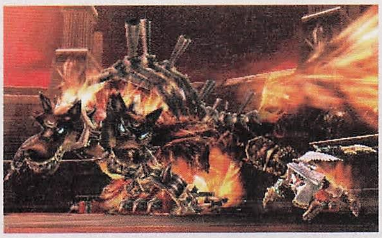


▶前作でピットの活躍によって倒されたメデューサが蘇り、ピットとパルテナに復讐するべく冥府軍を再び結成！ ピットは数々の神器とパルテナの力による"飛翔の奇跡"などを駆使して、冥府軍のモンスターたちを倒していく。

冥府の女神・メデューサ復活！ 飛べない天使よ、再び戦え――!!



◀敵の近くまで照準を合わせれば、ある程度まで自動で追跡して命中するので、アクションが多少苦手でも、スライドパットとLボタンの操作に集中できる。



▶犬のような2つの頭、そして炎に包まれた体を持つ、冥府の魔獣・ツインベロスが、前作に引き続き登場！ 前足による物理攻撃のほか、炎を飛ばして来ることも！

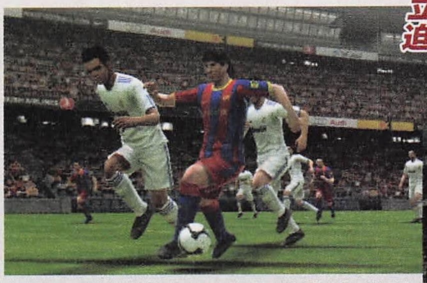
ゲーム好きなら期待してOK！ 3DSのよさを凝縮したSTG

1986年にディスクシステムで発売された『光神話 パルテナの鏡』の続編が、満を持して3DSで登場！ プレイヤーは天使のピットとなって、復活した冥府の女神・メデューサの魔の手から、地上界と天空界を護るために戦っていく。操作は、移動をスライドパットで行い、照準をタッチペンで合わせ、Lボタンで攻撃する。難しい操作は一切なく、この3つのみでスピーディかつ多彩な攻撃を繰り出すことが可能だ。また立体視によって敵との間合いや建物の奥行きを常に意識することができ、臨場感あふれるバトルが体感できる。なお、ピットとその上司である光の女神・パルテナの声は、任天堂の大人気ACT『大乱闘スマッシュブラザーズX』と同じく、声優の高山みなみと久川綾が担当している。

Winning Eleven 3DSoccer

●2月26日発売　●KONAMI　●SPG　●¥5,800(税込)

立体感ある3Dフィールドで迫熱の試合が展開する！



▲フィールドと観客席の距離感、相手選手と競り合いながらゴールコーナーにあがっていく緊迫感。これらのサッカーに欠かせない緊張感が再現され、手に汗握る試合を体感できる。



▼多彩に変化するボールの動きと、それを繰り出す選手たちの躍動感もバッチリ表現！

裸眼3Dとスポーツの相性のよさを"サッカー"というスポーツで体感！

人気サッカーゲーム『ウイニングイレブン』の最新作がニンテンドー3DS本体と同時に発売！ フィールドの広さや、ボールを扱うアクションなどが3Dによる立体感でよりリアルに再現されており、"3DSの立体視映像"を体験するのに、非常にオススメしたいタイトル。シリーズおなじみのジョン・カビラと北澤豪による実況も、もちろん収録されており、その迫真の実況と、3Dによるリアリティの追求が相まって、まるで自分が実際にフィールドに立ってプレイをしているような臨場感を味わえる。ほかにも、初心者がカンタンに理解でき、かつ熟練者が手になじんでいる"シリーズ伝統の操作性"もそのまま採用されている。昨年夏の快進撃以降、新監督就任や中心選手のヨーロッパの大活躍などで、サッカー熱がアツイ昨今。シリーズファンはもちろん、今までサッカーゲームをやったことがない人も、これを機にプレイしてみては？



3Dの表現力といえば、やはりこのタイトル！

METAL GEAR SOLID SNAKE EATER

●2011年発売　●KONAMI　●ACT　●価格未定

体験会ではオートデモのみだったが、3Dによる立体感や奥行きを一番体感できたのが、この『METAL GEAR SOLID SNAKE EATER』。新情報＆発売が待ち遠しい！

鯉沼久史氏／コーエーテクモゲームス 戦国無双 Chronicle

――まず、最初に3DSをご覧になった感想は？

鯉沼氏（以下、敬称略） もう、ただただ感動していましたね。ファーストインパクトが非常に強烈でした。私自身、市販されている3Dカメラなどを持っていなかったこともあって、「すごいなぁ」という感心と感想がありました。

――そこから実際にゲームを作ろうとなったとき、鯉沼さんのなかですぐに『無双』シリーズでいこう、ということになったのでしょうか？

鯉沼 そうですね。任天堂さんからもやはり「ゲームらしい、やり込めるようなものを作ってほしい」とリクエストされましたので。私があえてカジュアルゲーム路線を選ぶより、自分らしい路線を貫くほうがいいだろう、ということで『無双』シリーズになりました。それと『戦国無双』自体、携帯機で発売したのが、かなり前になりますので、そのときやれなかったこと、やりたかったことを盛り込もうと思いました。私自身、携帯機で何か作りたかったという想いもありましたし、やはり新しいプラットフォームでゲームを作るのは楽しいんです。そういう、いろいろな要因が重なったこともありますね。

――実際に触れてみて、3D表示はもちろん、携帯機としての楽しさをいろいろと盛り込んでいると感じました。やはり以前からDSで『戦国無双』シリーズを出すことは検討されていたのですか？

鯉沼 そうですね。いろいろな妄想をしてましたので（笑）。タッチスクリーンがあるのだから、それを利用しない手はないだろうと考えていました。

――今回、一番驚いたのは主人公キャラクターを作ってそれをメインに進めるという形なのですが。

鯉沼 ユーザーの方はだいたい好きな武将がいらっしゃるので、特に主人公を入れなくてもゲームとして成立するんですよ。ですが、今回はあえて、ユーザーの分身である主人公が武将といろいろな駆け引きをしていき、触れあうことをメインにしています。そして時代背景の描写にも力を入れているので、「これをプレイすれば、戦国時代のおおまかな流れは理解できる」と断言できます。ですから、アクションだけでなく、そういった部分もぜひ楽しんでいただきたいですね。

――本作では、戦場での士気がかなり重要ですよね。

鯉沼 やはり士気が一番わかりやすいシステムだろうと考えました。士気が高いと強化エリアの能力が上がりますので、4人のキャラクターを切り替えて戦うシステムをうまく使っていただければと思います。

――通信機能を使った合戦もありますよね。

鯉沼 3DSで一番目立つのはやはり3D機能だと思いますが、私自身は3Dだけではなく強化された通信機能なども気になりますね。正直、将来的にどうやったらよりおもしろくなるかまだ模索中なのですが、すれちがい通信による合戦も、ぜひ楽しんでいただきたいと思っています。

――最後に、楽しみにしているユーザーへの一言と、3DSに対する期待をお願いします。

鯉沼 今まで『戦国無双』シリーズをプレイされていた方にも、十分楽しんでいただけるボリュームだと思っておりますので、ご期待ください。また3DSについては、私のなかではARなどの新しい機能と、強化された通信機能に期待しております。

※『ニンテンドー3DS』の3D映像は本体でしかご覧いただけません。掲載している画面写真はすべて2D表示のものです。

コレはハズせない!

NINTENDO WORLD 2011 ニンテンドー3DS 体験会 まとめ座談会

おしょう　さて、体験会で3DSに触ってみてどうでした？　おいらは『METAL GEAR SOLID SNAKE EATER』が一番3Dを体感できたタイトルでした。

雅　私は『ウイニングイレブン 3DSoccer』です。3Dで見えるフィールドの奥行き感に驚きました。

Bros　自分は『新・光神話 パルテナの鏡』ですね。3D表現はもちろん、同時発売でないのがもったいないくらい、ゲームとしての完成度が高い!

雅　それは私も思いました。「すごい」と「おもしろい」のバランスがいいんですよね。

おしょう　おいらも『パルテナ』は楽しくプレイしました!　あと『ARゲームズ』は、まさに新鮮&新感覚のゲームで、その挙動1つ1つに「おお～」と感心しました（笑）。

雅　『ARゲームズ』は、3DSならではのソフトですよね。ARカード自体は『nintendogs + cats』にも対応していて、ゲーム内でペットを自分の手のひらに乗せることもできるらしいですよ。

おしょう　動物好きにはたまらんですな。プレイはできなかったけど、映像出展されたタイトルのなかで何か気になるのはありましたかの?

Bros　『スーパーモンキーボール 3D』のバナナの飛び出し感がすごかったです。3Dを見やすくするため、従来より動きを遅めに調整しているらしいのですが、個人的にスピード感は十分感じましたね。コレ見て購入を決めたくらいです（笑）。

雅　私は『どうぶつの森（仮）』ですね。一目見て、画面の向こう側に小さな箱庭の世界が存在しているかのような錯覚に陥りました。

Bros　3Dの表現方法がタイトルごとに違っていて、映像を見てまわるだけでもかなり楽しかったです。

おしょう　立体視の表現をどう生かすか工夫している感じだったよね。3DSがこれからどんな娯楽を提供してくれるのか、非常に楽しみですな!



▲3DSのすべてが本体内に凝縮されている!　と言ってもいいくらい、内蔵ソフトも楽しいソフトがいっぱいです!

ARゲームズ
Augmented Reality GAMES



3DSとARカードが生み出す今までにない新しいゲーム

3DSだからこそできるまったく新しい遊び方

3DSの内蔵ソフトである本作は、同梱されているARカードを使って遊ぶことが可能。ARとは「拡張現実」という意味で、コンピュータを使って現実の世界に情報を付加する技術のことを指す。本体のカメラでARカードを映し、3DSをとおして見てみると、現実にはないものが映し出されるという、とても不思議で、おもしろい体験をすることが可能。Miiで作ったキャラクターを登場させることもでき、3DSをとおして、現実の手のひらにMiiキャラクターを乗せる、といったこともできる。なお、ARカードは『ARゲームズ』のほかに、今後発売されるタイトルにも対応されていく予定だ。



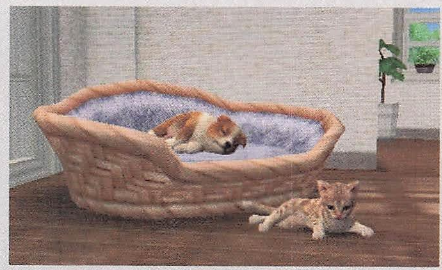
▶現実にはARカードしか置かれていない机だが、3DSの画面には箱が出現!　3DSそのものを動かして、マトあてをしていこう。すべて当てるとラスボスが登場!?

ニンテンドー3DSで大幅に強化された通信機能も要チェック!!

nintendogs + cats

●2月26日発売　●任天堂　●ETC　●¥4,800（税込）

かわいらしい子犬と子猫を同時に飼える本作。3Dによる立体感とグラフィックの向上で、よりリアルな動きになり、ふわふわ感やもふもふ感など、愛くるしさが格段にアップ♥　「すれちがい通信」によって、自分で撮影したペットの写真を交換することも可能で、「うちの子自慢」のツールとしても活用できる!?



▲DS版『nintendogs』と同様、飼える犬種と猫種が異なる、3種類のパッケージが同時に発売される。

スーパーストリートファイターIV 3D EDITION

●2月26日発売　●カプコン　●FTG　●¥4,800（税込）

ニンテンドー3DSの通信機能を最大限に活用しているといえる本作。「ローカル通信対戦」や「インターネット対戦」はもちろん、ソフト1本のみでローカル通信対戦ができる「ダウンロードプレイ」にも対応している。一度ダウンロードすれば、ソフトなしでダウンロードした3DS同士の対戦も可能!



▲インターネット対戦では、非常にスムーズなプレイを実現。また、3DSの機能「フレンドリスト」にも対応している。

早矢仕洋介氏／コーエーテクモゲームス DEAD OR ALIVE Dimensions

――最初に3DSを触ったときのご感想は?

早矢仕氏（以下、敬称略）　“携帯機で格闘ゲーム”という可能性は前々から感じていたのですが、それを実現するのに見合ったスペックを持っているハードが出てくれた、という印象ですね。実は僕ら「Team NINJA」のなかでは、3D云々ではなく、スペックのほうが重要でした。

――それは、もはや対戦格闘になくてはならない存在になっている通信機能が大きかったのでしょうか。

早矢仕　Wi-Fi通信による全国規模の通信対戦は絶対にやらなければならないな、という想いで製作しています。それと「すれちがい通信」が常にすれちがえるようになったということで、この機能を使った何かを、対戦格闘としての遊びとして盛り込まなければならないと思いました。そこで、まずはすれちがい通信を使って、自分の闘い方を模したAIキャラを搭載しました。同じゲームをしている人同士が「あ、こんな闘い方をしている人がいるんだな」と思うような、交流のネタの1つになればいいと思います。また、対戦格闘はどうしても勝敗がつくものなので、友だち同士でやっていても実力差がついてしまいます。本作では、みんなで持ち寄ったときに「実力差」というものを気にせずに楽しくプレイできる「タッグチャレンジ」というモードを追加しました。とても手ごわい相手を友だちと力を合わせて倒す、新しい形の協力対戦のモードです。

――デモの最後に映っている『オプーナ』のコスチュームは合併記念ということなのでしょうか（笑）。

早矢仕　今までザックが宇宙人コスチュームで活躍していたのですが、「コーエーにも有名な宇宙人がいるよね」ということになりまして（笑）。ぜひ彼のコスチュームを出したい!　とスタッフから声があがり、快諾してもらってお披露目となりました。

――最後に、ユーザーの方へ一言お願いします。

早矢仕　3DSの機能をまんべんなく体験できるタイトルです。シリーズファンの方はもちろん、3DSを満喫したい方もぜひプレイしてください!



▲ゲーセンのインストカードを意識した『DOAD』の下画面の「デジタルインスト」。タッチすることで技が繰り出せる!

電撃ゲームス
MANIAX IMPRESSION

NO GAME, NO LIFE

編集者・ライターが語る「俺が大好きなゲーム」

CASE. 22



ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生

●PSP　●発売中（2010年11月25日発売）
●スパイク　●ACT（ハイスピード推理アクション）
●UMD版：￥5,229（税込）／DL版：￥4,200（税込）

全国から超高校級の生徒を集めた希望の学園で繰り広げられる、疑惑と裏切りが渦巻く絶望の高校生活。生死を賭けた学級裁判で矛盾を論破し、何者かに仕組まれた事件の犯人を暴け！

『ダンガンロンパ』が大好きすぎて、本編の話をするとポロッとネタバレをしちゃいそうなので、ちょっと横にズレてタラタラしゃべっていこうかな〜。

絶望に満ちた学園生活から横にズレて希望に満ちた楽しいことだけを語りましょ

ネタバレにならない程度に俺の嗜好を語ってみようと思う

1つの分野に飛び抜けた才能を持つ〝超高校級〟の少年少女15人が、ナゾの学園長・モノクマ（CVは大山のぶ代さん！）に支配された希望ヶ峰学園に幽閉されてしまう。その学園で起こる残忍な殺人事件の犯人を暴くため、彼らは命を懸けた学級裁判に挑む……。

とまぁ、物語の始まりからしてかなりハッチャけている『ダンガンロンパ』について語ることになりました。が、正直、何を書こうにもネタバレになりそうなカンジがしちゃうんですよね。それぐらい濃密な内容の良作ってコトなんですが（笑）。さすがに推理ゲームでネタバレはマズイ、どうしたものか。と考えつつ、息抜き（サボ……げふん）に『ダンガンロンパ』をプレイ。すると、ありました、俺がこのゲームを大好きな理由。ってことで、これらについてを語っていこうかと思います。

俺が大好きな個性豊かすぎるキャラ 特にアノ娘に、心底メロメロ

最初に書きましたが、本作では15人の高校生が外界から隔離された学園での（非）日常の生活を強いられます。彼らはそれぞれが〝超高校級の○○〟という肩書きを持っているのですが、これがもういい意味でズルイ。「超高校級の野球選手」や「超高校級のスイマー」といったわかりやすいものがある一方で、「超高校級の暴走族」や「超高校級のギャンブラー」、果ては「超高校級の同人作家」など突拍子もない肩書きのキャラも登場します。自由行動時間に、彼らと交友を深めて仲よくなれば、彼らの生い立ちや隠された気持ちを聞くこともできますし、これによって聞けるエピソードの数は1キャラにつき平均6つ前後と、それぞれのキャラがどれだけ作り込まれているかがうかがえると思います。で、そんな個性的なキャラのなかに、俺の心をつかんで離さない、極上のヒロインがいるわけです。

その名は「大神さくら」ちゃん。長い白髪ヘアー、小麦色で健康的な肌、はち切れんばかりに盛り上がった胸元が悩ましいピチピチのセーラー服。……そして、筋骨隆々に鍛え抜かれた電柱のような四肢に、全身からあふれる漢気（おとこぎ）。そう、彼女こそは、「超高校級の格闘家」で「地上最強の女子」なのです！　さらに、さらに、さくらちゃんにはもう1つ魅力がありまして、そこが彼女に惹かれる最も大きな理由なのであります。

豪傑系美少女・大神さくらちゃんの隠された魅力！（※ちょっとネタバレ？）

その風貌からオーガ（地上最強の父親ではない）とも呼ばれる彼女ですが、学園長に逆らえばオシオキされるとわかっていながらこの密閉状況を打破するために単身モノクマに戦いを挑むなど、その心は任侠にあふれています。しかし、その行動には正義の心以外にも、もう1つ隠された想いがありました。それは、この学園都市から脱出し、彼女が超えるべき生涯のライバル「地上最強の男」との決着をつけること。で、我らがさくらちゃんと「地上最強の男」の因果関係については、自由時間に彼女と仲よくなることで少しずつ明かされていくのですが、どうもこの話題になると彼女の歯切れが悪い。そして、この話題を避けるために彼女が放ったその言葉は、

「我にもあるのだ……。乙女心というものがな」

そうです！　なんとこの大神さくらちゃんは、こんな強烈な姿をしているにもかかわらず、立派に女の子してるのです。ゲーム内での彼女の行動を注視していると、この女心というのがチラホラ見えてきたり。まぁ、基本的な立ち振る舞いは「超高校級の格闘家」のソレなので、きっとアレなんでしょうね。ギャップ萌えってやつなんでしょうか（笑）。

そんなこんなで、本作のヒロインは大神さくらちゃんに決定しました。異論は受け付けます。もっと彼女のことが知りたいというソウルブラザーは、自由行動中のさくらちゃんに「武神のお守り」や「新品のサラシ」などを渡すと、急接近できますぜ。

あ、あとモノモノマシーンで「男のロマン」というアイテムを手に入れたら、CHAPTER 03を再度プレイするのもオススメです。さくらちゃんだけでなく、女性キャラのムフフ（死語）なシーンを見れちゃいますよ☆　いやオーガというだけあって、さくらちゃんの背中には鬼面が宿ってたヨ。さすがだなぁ……。

俺が大好きなパロディネタ「ジョ○ョ」「スク○イド」etc…

大神さくらの〝オーガ〟もそうですが、このゲームには本当にたくさんのパロディー要素が登場します。正直、いくつあったかも数えるのが大変なぐらいに（笑）。なので、ここからは俺がわかった範囲のパロディネタを、いくつかピックアップして紹介していこうと思います。（大丈夫なのか!?　怖いから伏字気味だ！）

●まずはプレゼントから。
・レーション：説明文にある「かくれんぼが大好きな蛇も〜」が『メタル○アソリッ○』シリーズ
・あしたのグローブ：「あしたの○ョー」
・おでこのメガネ：「そ○いけノンタッ○」
・むらまさ：説明文が『○izar○ry』シリーズ
・狂戦士の鎧：「ベル○ルク」
・自動消滅カセットテープ：「ス○イ大作戦」
・蝶ネクタイの変声機：「名探偵○○ン」
・隕石の矢：「○ョジョの奇妙な○○」
・みどり（あか）の着ぐるみ：「ひらけ！○ンキッキ」
●つぎはストーリーから。
・モノクマ劇場3：「ス○ライド」
・7つ集めると竜が出てきて〜：「ド○ゴンボー○」
・僕のゴーストが囁いて〜：「○殻機動○」
・十神の名にかけて：「金○一少年の事○簿」
・ざわ…ざわ…：福○○行さんの作品全般
・牛乳に相談してんの？：中○酪農○議のTVCM
・暮威慈畏大亜紋土：「ジ○ジ○の○○な冒険」
・ヨガってマスターすると口から火が〜：『ス○リート○アイ○ー』シリーズ
・闇将棋でメイド服の〜：「ハ○ワンダイ○ー」

ガガガッと紹介してみましたが、これでも全体の半分も紹介できていない気がします。きっと、俺がわからなかったパロディももっとあるんだろうなぁ。

と、本編とは少しズレた話をしてきましたが、一部分だけでもこれだけの密度なので、全体のボリュームはすさまじいものがあります。値段もお手頃ですし、ここは1つ、あなたもさくらちゃんファン……じゃない、『ダンガンロンパ』を手に取ってみてはいかがでしょうか、本当に損はさせませんよ！（Deep）

NO GAME NO LIFE

2月

オールゲームソフトカタログ

3つのVIEWで2月に発売されるゲームを網羅!

Interview Preview Review

Preview

Pickup Interview

Pickup Preview & Review

February

数々のツッコミ質問を、開発陣が華麗に逆転(!?)するインタビュー

前作以上のおもしろさに異議なし!

発売まであと1週間となった『逆転検事2』。ファンの期待がますます高まるなか、『逆転検事』シリーズを手がけてきた制作スタッフに突撃インタビュー！ 『検事』の開発秘話から、あっと驚く意外な事実までを余すところなく「くらえ！」。



Pickup Interview
Motohide Eshiro & Takeshi Yamazaki & Tatsuro Iwamoto

当初、主人公は御剣ではなく宝月茜になる予定だった!?

——まず、『逆転検事』シリーズの制作がスタートした経緯から聞かせてください。

江城元秀氏（以下、敬称略） 『逆転裁判』の世界観を使った作品を作ろう、という話が出たのが始まりでした。実は企画の初期段階では別の主人公を想定していたのですが、私がディレクターの山﨑に要請して、御剣を主人公にした形にまとまりました。

山﨑剛氏（以下、敬称略） 実は、最初は宝月茜（カガク捜査官になることを夢見る女の子。『逆転裁判 蘇る逆転』『逆転裁判４』に登場）を主人公に据えた、もっと小規模な作品を想定していたんですよ。茜ならば「カガク捜査」という彼女独自の切り口がありますし。しかし御剣を主人公にしたことにより、企画自体も広がりました。御剣自身はファンからの人気が高く、人物として描ける部分が多いキャラクターでもありましたね。

——『逆転検事2』のコンセプトについて聞かせてください。

江城 僕らは「御剣ゲー」とよく言っているのですが（笑）、もともと『逆転検事』シリーズは「プレイヤーが御剣になりきれるゲーム」というコンセプトで作られています。そして今回の『逆転検事2』では、より御剣の内面に迫っていく内容となっています。

山﨑 以前は「有罪判決のためなら手段を選ばない」と悪評が立つほどだった御剣もずいぶん変わって、今では「事件の真実を追っていくために検事と弁護士がいる」という姿勢に変化しています。しかし、『逆転検事2』では、とある理由で検事としての捜査権限を剥奪されてしまいます。そこで真実を追うために彼はどうするのか……といった葛藤が描かれています。

——序盤に事件の犯人が登場することが多い『逆転裁判』シリーズと違って、『逆転検事』シリーズでは「犯人捜し」が主軸になっています。これは何か理由があるのでしょうか。

山﨑 『逆転検事』シリーズでは、最初から法廷バトルなどの裁判シーンを入れる予定はありませんでした。「真犯人がいて、弁護人が護るべき被告人がいる」という『逆転裁判』シリーズの構図だと、あらかじめ犯人を明示する手法が生きてくるのですが、『逆転検事』シリーズには裁判シーンがありません。しかし主人公の御剣が検事ということもあり、実際の検事のように事件の現場で捜査して、犯人を追い詰めていくという形になりました。

——なぜ『逆転検事』シリーズには法廷バトルシーンを入れないと決めたのでしょうか。

山﨑 法廷バトルは、主人公が弁護士の視点だからこそ生きてくるものなんですよ。検事を主人公とした場合、法廷において検事は起訴した被告人が有罪かどうかを調べていく立場ですので、ある種「追い詰める側」になってしまうんです。そして、シリーズの特徴である「逆転」をしてしまうと、自分のほうが負けてしまうことになります（笑）。それでは成り立たなくなるので、法廷バトルは入れませんでした。

個性的すぎる(!?)キャラクターはどのようにして生まれるのか

——『逆転』シリーズと言えば個性的なキャラクターが非常に多いことで有名ですが、キャラクターデザインはどのようにして作られているのでしょうか。

岩元辰郎氏（以下、敬称略） まったくのノーヒントの状態から、自分のイメージだけで描いているわけではありません。まずシナリオを読んで、そのキャラクターの立場、性別、年齢など、最低限満たさなければいけない条件を山﨑Dから聞きます。そこからどうすればおもしろいキャラクターになるのかを考えて、とにかくたくさんラフデザインを描きます。そこからさらに外見を派手にしたり、そうでないキャラは動きをおもしろく見せたりしています。山﨑Dからもいろいろとアイデアを出してもらいましたね。

山﨑 岩本さんが描いてきた絵によって口調がイメージされて、シナリオ自体の内容が変わっていくこともあります。もう本当に共同作業ですね。

岩元 デザインするときに気をつけていることは「なるべく特徴は1つにする」ということですね。このキャラクターならではの特徴を絞って、あまり多くは散りばめません。ただ、特徴をたくさん散りばめたほうがおもしろいキャラもいるので、絶対ではありません。また犯人役のキャラクターに関しては、最初から発覚してもいい、または疑われてもいいキャラと、絶対に発覚してはいけないキャラとでは、デザインにかなり気を使っています。

——パッケージイラスト（上写真参照）に描かれている新キャラクターの2人は、非常に重要な人物なのでしょうか?

江城 水鏡秤（パッケージ右端）と信楽盾之（パッケージ右から2番目）は、物語のキーパーソンといっていい存在で、御剣の運命を左右するキャラクターです。

岩元 イトノコ刑事を、パッケージから追い出してしまうほどですからね（笑）。

——御剣の新しいライバルとなる裁判官の水鏡秤は、凄い髪型をしていますね（笑）。

岩元 彼女は真っ直ぐで融通が利かない性格の人ということと、法の力で相手を縛り付けるというイメージから、あのような髪型になっています。でも前が非常に見えづらいでしょうね（笑）。

インタビュー内に登場した各キーポイントを解説！

待った! キャラデザインの妙はツッコミ待ち!?



▲会話シーンでそれぞれのキャラクターが見せる細かいアクションも、笑えるポイントだ。

『逆転』シリーズといえば、とても個性的なキャラクターが多数登場することで有名。大の動物好きなのに毛皮で着ぶくれていたり、常に減量で汗だくなのに、なぜか白クマがくっついていたりと、本作の登場キャラも、思わず突っ込みたくなる者ばかり。「いかにボケて御剣やプレイヤーに突っ込んでもらえるかがポイント」とは岩元氏の弁。

これだ! より御剣の内面に迫る物語が展開！



▲もともと弁護士である父に憧れて法曹界を目指した御剣。果たして彼の選択は!?

『逆転検事2』は、主人公・御剣怜侍の苦悩と葛藤、そして過去の姿が克明に描かれている。とある事件の渦中、検事としての捜査権限を剥奪される御剣。そこへ、かつて亡き父の助手だった男が声をかける。「弁護士にならないか？」……検事局きっての天才検事といわれ、常に沈着冷静な御剣怜侍が、より人間らしい苦悩を見せる。



プロデューサー
江城 元秀氏

『逆転検事』シリーズプロデューサー。またDS版『逆転裁判2』、DS版『逆転裁判3』でもプロデューサーを担当している（※2）。

キャラクターデザイナー
岩元 辰郎氏

『逆転裁判2～3』と『逆転検事』シリーズのキャラクターデザインを担当している。現在はフリーのイラストレーターとして活躍中。

ディレクター
山﨑 剛氏

『逆転裁判 蘇る逆転』からシリーズに関わっている。『逆転検事』シリーズでは、ディレクターとしてシナリオも執筆している。

※2：現在は2作品とも『New Best Price! 2000』として発売中

逆転検事2

DS	逆転検事2
2011年2月3日発売	通常版：¥5,040（税込）※1
謎解 ジャンル	AVG（推理アドベンチャー）
メーカー	カプコン
備考	プレイ人数：1人用

「御剣のファンなら絶対に楽しめる内容になっています」（江城氏）

新システム「ロジックチェス」は心理的な駆け引きで情報を引き出す

——新システムの「ロジックチェス」とは、どういったものなのでしょうか？

山﨑　例えば法廷内だったら、証人は証言をする義務がありますよね。でも事件発生の現場で聞き込みをする場合には相手にそのような義務もないし、最悪の場合は逃げられてしまうこともある。そこで新しいシステムとして、「口を閉ざした相手から情報を引き出す」という状況を御剣らしいビジュアルで見せたい、ということで取り入れました。論理的である御剣のイメージと、チェスのビジュアルがぴったりハマったと思います。もともとは「詰問システム」や「御剣ドSシステム」と呼ばれていたんですよ。相手を問い詰めていくときの御剣は、きっと初期の『逆転裁判』の頃のように冷酷でサディスティックではないのかなと思っていましたので（笑）。

岩元氏大絶賛の御剣フィギュアはファンなら必ず満足できる！

——『コレクターズ・パッケージ』など、限定版の特典内容はかなり豪華ですね。

江城　前作でも限定版の『LIMITED EDITION』を作ったのですが、今作も同じ内容ではおもしろくないと思っていました。また商品購入の選択肢も持ってもらいたかったので、フルオーケストラのサウンドトラックCDと映像DVDが付いた『コレクターズ・パッケージ』と、CDやDVDだけではなく御剣の1／10スケールフィギュアも加えた『LIMITED EDITION』、さらにフィギュアのみが付いている『Extended edition』を用意しました。

——今後ですが、可能であればキャラクターに音声をつけたいと思いますか？

江城　『逆転検事』シリーズには、音声は必要ないと考えています。音声を入れてしまうとキャラクターのイメージが固定されてしまうので、そのキャラに合わないと感じるユーザーも出てくると思うんです。やはりキャラクターの声は、ユーザーの皆さんがそれぞれのイメージで思い浮かべてもらえればいいと思います。ちなみにイベントなどで流すPVには音声が入っていますが、あれは我々スタッフが想像するキャラクターのイメージという意味で、特別に入れています。

山﨑　効果音や画面のフラッシュなどの演出は、セリフを表示させるテンポにより細かく調整していくのですが、音声がつくとそれができなくなってしまうという理由もあります。文字を読むテンポと、音声を聞くテンポは必ずしも同じではありませんから。

江城　ちなみに「異議あり！」や「待った！」などの効果音ですが、あの声はなぜかいつも社内スタッフが担当することになっています。毎回社内でオーディションを行うのですが、たくさんの人数が応募してきますよ。山﨑Dも毎回チャレンジしているのですが、1度も採用されたことがないですね（笑）。

山﨑　自分でダメ出しをしています。自分の声がイケてないので、これはもうしょうがないですね（笑）。

——最後にファンへのメッセージをお願いします。

岩元　ぜひイーカプコンでフィギュア付きのものを買ってほしいですね。キャラデザイン同様、このフィギュアに関しても、渾身と言っていいくらい力を入れています。御剣ファンなら絶対に満足できます！

山﨑　『逆転検事2』は、すべての面で前作を超えるつもりで作ってきました。そしてストーリー、グラフィック、音楽と、すべての点において前作を上回るものになりました。『逆転裁判』シリーズや前作のファンの方なら確実に楽しめるし、今までシリーズをプレイしたことのない人でも楽しめるように作っていますので、ぜひ多くの方にプレイしていただきたいですね。

江城　『逆転検事』の企画を立ち上げた頃から、ユーザーの声が高ければぜひ続編を作りたいと思っていましたが、たくさんのファンに『逆転検事』という作品を愛していただいた結果、『逆転検事2』を世に送り出すことができました。ぜひ手にとってみて下さい。

くらえ！ 気合い入りまくりの超豪華なセットに注目!!



◀Extended editionとLIMITED EDITIONには、開発陣監修の御剣怜侍フィギュア（高さ約180㎜）がセットとなっている（※3）。

一般の販売店では通常版のほか、「コレクターズ・パッケージ」も発売。これには、作曲者の岩垂徳行氏がオーケストラ用に譜面を書き起こした本作のBGMをフルオーケストラで収録したCD（全11曲）、東京ゲームショウ2010で公開された「特別法廷2010」に加えて『逆転検事2』すべてのプロモーション映像を収録したDVD、岩元辰郎氏による描き下ろしマンガが収録された特製ブックレットもつく。またカプコン直営通販サイトのイーカプコン（http://www.e-capcom.com/）では、この2種類のほかにExtended editionとLIMITED EDITIONも発売される。

※1：コレクターズ・パッケージ：¥6,090（税込）
／Extended edition（イーカプコン限定版）：¥7,140（税込）
／LIMITED EDITION（イーカプコン限定版）：¥8,000（税込）
※3：御剣怜侍フィギュアの画像はイメージです。

異議あり！ 「ロジックチェス」は相手の性格を読め!!



▶沈着冷静な御剣もタジタジになるほどの個性的なキャラクターたちが相手。怯むことなく、論理的に相手を追い詰めていこう。

本作で初登場となる「ロジックチェス」は、シリーズ初のリアルタイム要素が織り込まれたシステム。制限時間内に正しい選択肢を選んで、口を閉ざした相手から情報を引き出そう。このシステムのポイントは「相手の性格と心理状況にあった選択肢を選ぶ」という点。怒りっぽい相手には冷静な瞬間に論理的な選択肢を選んだり、調子に乗りやすい相手にはおだてるようなものを選んだりと、相手の性格を見抜くことが重要になるのだ。

日本一ソフトウェアならではの進化の方向性

『4』での進化を明確に打ち出すため、積極的にネットワーク要素を導入

――PS3でのリリースは『3』に続いて2作目だと思いますが、完成にさしかかった今、振り返ってみて開発はいかがでしたか?

新川宗平氏（以下、敬称略）：基本的なゲームシステムについては、比較的安定した開発ができました。前作までの積み重ねをベースに、さらに完成度が高まったのではないかと考えています。ただ、『4』で新たに加えたキャラのグラフィック表現の部分や、ネットワーク要素などの開発は苦労しました。もともとネットワークのノウハウがなかったわけではないのですが、『3』と比べるとかなり大きく進化していますので、あれこれ試行錯誤がありましたね。

――ネットワーク要素がやはり気になるところですが、今回のネットワークを使った機能は、鍛えたキャラのデータを放流して自動で行われるというものですか?

新川：そうですね。例えば自分で作ったマップのデータをサーバーにアップして、ほかのプレイヤーに遊んでもらうといったこともできます。

――純粋な対戦という形は難しかったのでしょうか?

新川：正直言いますと、ネットワーク要素をからめた遊びを作るうえで、どのようなものがベストなのかまだ答えを出せていません。実は、PSP版の『ディスガイア』で対戦できる要素を入れてみたのですが、「これが本当におもしろいのか?」「どれだけのお客さんが楽しんでくれたのか?」というのが、まだ答えとして得られていない部分がありまして……。S・RPGである以上、自分で育てたキャラを持ち込んで対戦を行うことになりますが、その結果、単純にレベルが高いほうが勝つのでは、やはりおもしろ味に欠けると思います。もし、プレイヤー同士の対戦色を強くするなら、それこそカードゲームのように組み合わせでコンボを作り出していくような、テクニックで遊べる何かしらのシステムを考える必要があるでしょうね。ただ、そこまでいくと、もう『ディスガイア』ではない気もしますが（笑）。

――それでもあえて、『4』にネットワーク要素を入れようとした理由は?

新川：理由はいくつかあるのですが、タイトルの魅力である「やり込み」をプレイヤー同士で思い切り自慢し合える場所を作りたかったというのがありますね。もう1つは、『3』でもダウンロードコンテンツの配信を行いましたが、ユーザーさんからかなり好評をいただいたことです。これらを踏まえて、『4』で強化するならネットワーク要素がいいのではないかと考えました。これによって、本作をより長く、より深く遊んでほしいという狙いもあって、思い切ってチャレンジしてみました。

――ネットワークにつながなければできないことは?

新川：本編の物語を楽しんだりアイテム界に潜ったりするうえで、ネットワークが不可欠という要素は、基本的にありません。オフラインで100%楽しめます。

山本雅博氏（以下、敬称略）：ネットワーク部分は、その多くがゲームのやり込み要素にからんだ内容となっているので、最初はまずオフラインでプレイしつつ、ある程度進んでからより本作を極めるためにネットワークに手を出す、みたいな感じになると思います。

――今回は界賊団を結成して、ほかのプレイヤーの世界に乗り込めるようですが、キャラの行動などはすべてオートで行われるのですか?

山本：そうですね。いろいろ検討した結果、AI設定に落ち着きました。エディット機能により、突撃したり、防御したり、その場でひたすら魔法使ったりなど、大きな行動の方針を設定できます。邪シンボルや魔ビリティなどの要素も考慮すれば、他のプレイヤーが驚くような仕掛けを作ることができますよ。

――界賊団によるデュエル機能もありますが、これも行動を設定して送り、結果を待つ形なのでしょうか?

山本：データを上げるとリストに登録されるので、対戦したい人のデータを落としてきて戦うという感じですね。ただし、敵をやっつけて終わりというものではありません。ある意味"陣取りゲーム"的な要素もあるので、いろいろな戦略が楽しめると思います。

――『ディスガイア』シリーズでは、かなりやり込む人が多いと思いますが、やり込みプレイヤーと新規プレイヤーとの格差は考慮されているのでしょうか?

新川：レベルに関しては調整できるように考えています。具体的には、レベル制限を設けて、過剰に強い人が侵入してこられないようにするといった形ですね。

想像以上の作業量となったアニメ調グラフィックへの進化

――グラフィック面については、従来のドット絵からアニメ調の絵に大きく進化していますが、作業量的にはやはり大変だったのでしょうか?

新川：そうですね。作るのも苦労したのですが、まず最初に、やり方を確立するのが大変でした。基本的には力ずくなのですが（笑）。その力ずくのなかでも、どれだけ効率よくするか、どれだけ時間短縮できるか、

Pickup Interview

Masahiro Yamamoto & Toshihiko Kojima & Souhei Niikawa

『魔界戦記ディスガイア』シリーズで、"やり込み系S・RPG"という新たなジャンルを切り開いた日本一ソフトウェア。最新作『4』での新たな試みを開発者に直撃！



プロデューサー／シナリオ担当

新川宗平氏（※）

日本一ソフトウェアの代表取締役社長。社長業をこなすかたわらで、日本一ソフトウェアタイトルのプロデュースやシナリオ執筆を手掛ける。『魔界戦記ディスガイア4』では、プロデューサー兼シナリオを担当。



ディレクター

山本雅博氏

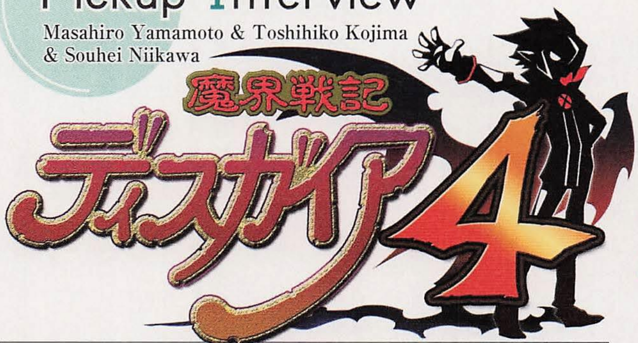
主に『ディスガイア』シリーズのディレクションを担当。『ディスガイア4』でも、ディレクターとしてスタッフをまとめ、制作の総指揮を行っている。



デザインディレクター

小島俊彦氏

背景デザインなどの実作業のほか、キャラのグラフィックの監修・制作など、本作のグラフィック業務全体のクオリティ管理を担当している。



PS3	魔界戦記ディスガイア4
2011年2月24日発売	通常版：¥7,140（税込）、初回限定版¥9,975（税込）
冒険 育成	ジャンル　S・RPG
	メーカー　日本一ソフトウェア
	備考　ネットワーク対応

System Pick Up 1

原田氏のイラストがそのまま動く！驚異のグラフィック

シリーズおなじみのドット絵が大幅進化！グラフィック全体を超高解像度化し、より美麗なグラフィックでキャラを描き出しており、見ているだけで楽しい作品に仕上がっている。イベントシーンのバストアップ絵も、アニメーションに対応。状況に合わせてマントをひるがえす、手に持ったバットで相手を挑発するなど、イベントの臨場感を大いに盛り上げてくれる。さらに、ゲームに登場するキャラクターグラフィックはすべて、イラストを担当している原田たけひと氏が監修。イラストのタッチそのままのキャラを、ゲーム内に完全に再現している。なお、過去作でおなじみのドット絵への切り替え機能も付いているので、ドット絵ファンにも安心だ。



バストアップのイラストはアニメ仕様！

▲ストーリー中のキャラの掛け合いのシーンでは、アニメ演出をシリーズ初採用。表情はもちろん、細かな仕草までもアニメで再現!!



※新川氏のかぶっている帽子は、『魔界戦記ディスガイア4』のヒロインの1人・風祭フーカの帽子をグッズ化したもの。日本一ソフトウェアのWEB通信販売［https://ssl.nippon1.co.jp/shop/index.php］にて、¥2,625（税込）で好評発売中だ。なお、この帽子を抽選で3名様にプレゼント！　詳しくはP.163の読者プレゼントページをチェックしてほしい。



さらにメモリーの問題もありましたから、それらのことが大前提としてまず大変でしたね。『4』では、〝キャラデザインを担当してくれた原田さんのイラストをそのまま動かす〟というのがグラフィック面での最大のコンセプトだったので、実際に原田さんに基本絵や決め絵は直接描いてもらったり、キャラの目を入れてもらったり、顔の表情を直してもらったりと、かなり監修に入ってもらっています。労力や困難はありましたが、そのぶんクオリティは上がったと思います。

小島俊彦氏（以下、敬称略）：まずは、解像度を上げることから始めました。直接の開発がスタートしたのは『絶対ヒーロー改造計画』が終わってからだったのですが、実は『絶対ヒーロー改造計画』を作っていたのと並行してグラフィック面での研究は進めていたので、実際にはかなり長い期間、試行錯誤をしていた感じですね。

――最終的にどんな流れで作業をすることに？

小島：今回はかなりの分業になりました。最初に原田さんにイラストを描いてもらい、それをイメージ画としてデザイナーがドットを打ったり、グラフィックに起こしたりしました。もちろん、原田さんにも監修してもらっていて、デザイナーが触り、原田さんが触り……を繰り返すことで、精度を高めていった感じです。

――イベントシーンのバストアップはアニメーションしていますが、作業は大変だったのでしょうか？

新川：それはもう（笑）。最初は止めたのですが……。

小島：技術自体は『ディスガイア インフィニット』でのノウハウがあったので問題はなかったのですが、やはり作業量の面で悩みました。でも、一度やってしまった以上、次からは必須の面がありますからね。大変でしたが、ユーザーさんからの期待に応えよう、と。

――作業的にはアニメの制作に近い感じでしょうか？

小島：最初のうちはアニメーションのような作り方をしようとしていました。でも、それだとどうしても絵柄がバラバラになってしまいます。原田さんに本社に来ていただいて、添削してもらったりもしました。その過程で試行錯誤を行った結果、詳しくは企業秘密ですが（笑）、なんとか最適なやり方を確立できました。

――SDキャラの絵も同じような感じで？

小島：そうですね。一度デザイナーが絵を作ってから、それを原田さんに監修してもらって……のくり返しでした。あと、制作過程でわかってきたのですが、解像度を上げた結果、キャラの顔の表情を作り込む必要が出てきたんです。ドット絵のときは気にならなかったのですが、キレイになったぶん、怒っているはずのシーンで笑っていたりすると違和感が出て……開発が進むほど作業量がふくれ上がって、大騒ぎでした（笑）。

――最後に、期待しているユーザーにメッセージを。

小島：今回はキャラの1つ1つの動きだけでなく、表情や仕草なども細かく描いてますので、そういったところまで見て、楽しんでいただければと思います。

山本：新要素が盛りだくさんですが、根本はあくまでも『ディスガイア』なので、従来通りの遊び方ができると思います。それから、今まではゲーム内に用意されたもののみでしたが、『4』ではマップも自由に作成できるようになりました。いろいろなマップを作成してプレイヤーさん同士で楽しんでいただきたいです。

新川：今回はグラフィックとネットワーク部分が大きな変更点ですが、その他の部分も進化してます。シリーズタイトルですが、チュートリアルなどを充実させていますので、初心者の方も遊んでいただければと思います。もちろんシリーズファンの方にもきっとご満足いただけると思いますので、ぜひ買ってください！

System Pick Up 2

育てたキャラクターで〝世界〟に飛び出せ！ ネットワーク要素

過去作ではDLCなどでネットワークを利用したが、『4』ではネットワーク要素がさらにパワーアップ！　自分の育てたキャラを使って界賊団を結成したり、議会にキャラを送り込んだりと、ほかのプレイヤーとの交流を図れるようになった。また、新たにマップエディット機能も追加。敵やオブジェクト、ジオシンボルなどを配置することで、自由にオリジナルマップを作成できる。作ったマップをネットワークにアップすれば、ほかのプレイヤーに遊んでもらうことも可能だ。目指せ！　一流マップアーティスト!!

理想のマップがなければ作ればいいじゃない!!

▼オブジェクトやシンボルを配置して、自分好みのマップを作成しよう。経験値稼ぎに特化したマップを作れば、育成効率もアップ!!





他プレイヤーとのデータ交流も!?

▲ネットワークに接続することで、アップされたオリジナルマップを攻略可能。他プレイヤーの害務大臣が議会に乱入してくる要素も!!

超進化から限界突破へ
『ファンタシースターポータブル』シリーズを支える3人の男たちに聞く

2作連続で60万本以上の大ヒットを記録し、さらなる飛躍を遂げた『ファンタシースターポータブル』シリーズ。そのけん引役となった3人の男たちに、最新作『ファンタシースターポータブル2 インフィニティ（以下『∞』）』の魅力と、今後の展望を聞く。



PSP ファンタシースターポータブル2 インフィニティ
2010年2月24日発売予定 ¥5,040（税込）、DL版¥4,500（税込）

SF	ジャンル	RPG
冒険	メーカー	セガ
協力	備　考	データインストール対応、アドホックモード対応、インフラストラクチャモード対応、4人プレイ可

Pickup Interview
Satoshi Sakai & Takaharu Terade & Yu Suganuma

無限に遊べるマルチプレイRPGへ!

本作は、『ファンタシースターポータブル2』をベースに、多数の新要素が追加された拡張版ともいえる内容だ。すれ違い通信で、キャラクターをほかのプレイヤーのNPCとして受け渡すフレンドサーチ、オリジナルミッションを生成するインフィニティミッションなど新システムも多数。もちろん前作のデータを引き継ぐことも可能。

『PSP2∞』の新要素

- ストーリーモード新章「エピソード2」
- プレイヤーキャラに新種族デューマン追加
- フレンドサーチ（すれ違い通信）
- 転生システム
- インフィニティミッション
- 新規アイテム、モンスター多数追加
- 武器合成システム
- スクリーンショット機能
- 新アクション　　など

Pick up 1 新種族デューマン

デューマンは、生気のない白い肌と眼帯が特徴的な新種族だ。多種族を圧倒する攻撃性と、非常に高い戦闘能力を持つが、防御面ではかなり弱めになっている。レベル10から使用できるインフィニティブラストは、戦闘タイプごとに攻撃モーションが変わる特殊技で、チェインコンボをつなげることで効果時間が伸びるのが特徴。



Pick up 2 インフィニティミッション

エリアとモンスターの組み合わせでミッションを生成する新システム。ミッション同士を合成することで、プレイヤーが自由にミッションを作成できる。



◀▲合成を繰り返して、自分に合ったミッションを作り出そう！

『2』としての集大成、最高傑作を作ってみたかった



ディレクター
菅沼裕氏



シニアディレクター
寺田貴治氏



プロデューサー
酒井智史氏

――まず最初に、1月11日に配信された体験版の反応はいかがですか？

酒井智史氏（以下敬称略） 反応はかなりいいですね。初日にダウンロードされた数だけでも、前作の体験版の倍という数字でした。

――体験版もそうですけど、前作の『2』も、かなり長期間楽しんでいるプレイヤーが多い印象です。

寺田貴治氏（以下、敬称略） インターネットマルチモードは、ダウンロードミッションの配信が終わったら落ち着くと思っていましたが、皆さん現在まで続けてプレイされていて、うまくつなげられたかな、と。

菅沼裕氏（以下、敬称略） それどころか、最近はインターネットマルチモードに人が増えているんです。やり残したことがある人たちが、『∞』発売前に追い込みをかけているんでしょうね。

――なるほど。では『∞』の内容についてお伺いしていきます。『2』のあとに『∞』を作ろうと思ったきっかけは何でしょうか？

酒井 前作を作ったときには、もうやり残したことはないと思っていました。しかしユーザーさんからたくさんの要望が寄せられたこともあり、『3』を作る前にもう1作何か出せないか、という話になったんです。

寺田 『3』となると、世界観などをガラッと変えることになってしまうので、その前に『2』としての集大成、最高傑作を作ってみたいな、と思ったんですね。

――では、前作の世界観を引き継いだ今作の物語のテーマはなんでしょうか。

寺田 テーマは〝覚悟〟です。前作は〝家族愛〟がテーマだったのですが、本作では人それぞれが持っている覚悟を、どう貫いていくか、というところがポイントになります。見どころとしては、ナギサとワイナール、2人の覚悟がどう成就していくか、という部分です。体験版だと、エミリアに「ヘンタイ！」といわれて終わってしまうだけですが（笑）、そのあとは製品版のお楽しみということで。

――ボリューム満点の体験版ですが、体験版にはない製品版でしか遊べない要素にはどんなものが？

酒井 一番大きな要素は「転生」、「インフィニティミッション」あたりですね。体験版でプレイできるものについても、インフィニティミッションの種類などはかなり絞ってます。

菅沼 体験版は3エリア3ボスですが、じつは登場するザコの種類も本来の半分くらいです。製品版はこの3倍以上のエリア、倍のモンスター、10倍のボスという、無限ともいえる果てしないボリュームをお楽しみいただけます。

――新要素といえば、スクリーンショットが撮影できるようになりましたね。

酒井 ブログなどで活用されているユーザーさんも多いですね。じつは、ニコニコ動画さんとコラボしてスクリーンショットを使ったコンテストも開催しています。スクリーンショット機能は常に入れたいと思っていましたが、これまで入らなかったんですよ。

菅沼 前作まではメモリ容量がいっぱいいっぱいで、本当に入れられなかったんです。それをやりくりして、なんとか入れようと。

酒井 メモリ容量は、SEの音質を調整することでやりくりしました。結果的にかなり入れ替えることになりました。全部のところを少しづつあけてもらい、それでなんとか収まったという感じですね。

寺田 ほとんど変わっていないんですが、体験版をプレイしたユーザーさんから、さっそく「音が変わっている」との指摘を受けました。やりこんでいる皆さんは、本当にすごいですね。

――ダウンロード配信は、本作でも精力的に行われるのでしょうか？

寺田 今回はパートナーキャラクターやルームグッズ、ミッションコードなども配信できるようにシステムを作ったので、さまざまな形態かつ、これまで以上の内容で配信していく予定です。楽しみにしてください。

――では次に、この2月から全国で開催される「全国ファン感謝祭2011」の見どころを教えてください。

酒井 プレイしている方同士、そしてファンとボクたちみんなが交流できる場を作りたかったんです。前回は小規模で、タイムアタックの全国大会を開催するだけでしたが、今回はファン全員が楽しめる〝お祭り〟です。正直言って、『PSPo』が発売された頃は、こんなに大規模なイベントが開催できるようになるとは……。夢には見ていましたが、まさか実現できるとは、という感じです（笑）。



――そんなシリーズの広がりの1つ、関連作品の『エターナルハンターズ』についてもお聞きできれば。

酒井 携帯ゲームとしてポピュラーな感じの、照準に合わせてボタンを押して戦闘する、タイミング系のRPGです。ちょっとおもしろいのが、全国の特定の地域に実際に行くと手に入るレポートがあって、それを集めると武器がもらえるシステムです。ちょうどファン感謝祭もあるので、それに合わせていろいろな場所に行って、試していただけると嬉しいですね。

――もう1つの関連作品『PSO2』は、そろそろ本格的に始動するところですか？

酒井 『∞』と同時平行で開発しているので、たぶんみなさんが思っている以上に開発は進んでいます。ファン感謝祭の決勝くらいの頃には、何かしら発表できるかもしれません。1つだけ言えることは、『PSO2』の舞台は「ラグオル」ではありません。さらに言うと「グラール」でもない。もっと大きい、多数の惑星が描かれたロゴが象徴するような、新しい世界観で冒険が楽しめると思います。期待してください。

Pick up 5 「全国ファン感謝祭2011」&インフィニティグランプリ

本作の発売直前となる2月5日から、全国5都市6カ所でイベントの開催が決定。「ファン感謝祭2011」と題し、酒井プロデューサーをはじめとするゲスト陣のトークショー、グッズ販売など、ファンなら誰もが楽しめる内容だ。また、前作でも好評だった2人1組のタイムアタックイベント、インフィニティグランプリも同時開催！

開催スケジュール	
東京会場	2011年2月5日 パシフィコ横浜
大阪会場	2011年2月11日 ATCホール
名古屋会場	2011年2月19日 ポートメッセ名古屋
福岡会場	2011年3月19日 福岡ファッションビル
札幌会場	2011年3月26日 さっぽろ芸文館・ニトリ文化ホール
決勝会場	2011年4月24日 AKIBA SQUARE

■公式サイト　http://phantasystar.sega.jp/psp2i/festa/

Pick up 4 スペシャル体験版

PlayStation®Storeと公式サイトでスペシャル体験版が配信中。新要素はもちろん、インターネットマルチモードやダウンロードミッションも楽しめる。

体験版の収録内容

- キャラレベル100、タイプレベル20まで育成可能
- ストーリーモードEp1、Ep2の序盤
- フレンドサーチ
- インフィニティミッション
- （インターネット）マルチモード　など

Pick up 3 転生システム

レベル50以上になると使用できるシステムで、レベルが1に戻るかわりにステータスを強化できる。また、転生することでタイプレベルの上限やアビリティ取得のコスト枠の上限が上昇。繰り返し転生することで、より強力なキャラを作り出せる。ちなみに、転生時のレベルが高いほど、ステータス強化に使うポイントを多く得られる。



▲任意の能力を強化できるので、カスタマイズ性がさらに高まった。



3on3チームバトルの最高峰が 11年ぶりに待望のカムバック!

アメリカのMARVELコミック、日本のカプコン、両社のキャラクターが過激なバトルを繰り広げるFTG『MARVEL VS. CAPCOM』の最新作が11年ぶりに登場。新たに搭載されたシステムや気になる参戦キャラクターを中心に紹介しつつ、レビューをお届けする。（ライター／エマヌエル）

MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds

PS3 Xbox 360	MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds
2011年2月17日発売	¥6,990（税込）
ACT 対戦	ジャンル FTG（ファイティングアクション）
	メーカー カプコン
	備考 プレイ人数：1〜2人／オンライン対応

Preview

ファンに後押しされた11年ぶりの最新作！

アメリカで爆発的人気を誇るMARVELコミックのキャラクターと、カプコンの人気キャラクターが集結する夢の祭典『MARVEL VS. CAPCOM（以下、MVC）』の最新作が登場。『MVC』のナンバリングタイトルとしては、実に11年ぶりの作品となり、続編を望むファンの声に応えたかたちだ。

本作は3on3のチーム戦で、どちらかのチームメンバーがすべて倒されるまでの1本勝負。対戦中は選択した3人からいつでもキャラクターの交代ができる。また、待機しているキャラクターを援護攻撃に参加させる「ヴァリアブルアシスト」を搭載。α、β、γの3タイプから選べ、使用キャラクターとアシストの組み合わせで、戦略に無限の可能性が生まれる。もちろん、オンライン対戦モードも搭載。世界中の猛者たちといつでも対戦を楽しめる。

システム SYSTEM
攻撃4、アシスト2という新たなボタン配置

本作の操作は方向キーまたは左アナログスティックでの移動と、6つのボタンでの攻撃が基本となる。ただし、『ストリートファイター』シリーズのような、パンチとキックそれぞれに弱、中、強の攻撃が割り振られた6ボタン方式ではなく、弱、中、強攻撃とスペシャルアタックの4ボタン、そしてパートナー1、2の2ボタンとなっており、どちらかというと、同社の『タツノコ VS. カプコン』のボタン配置に近い。

また、本作では「ヴァリアブルコンビネーション」や「アドバンシングガード」といった、『MVC』ならではの戦闘システムに、2つの新システムを追加。1つは本シリーズのウリである空中連続攻撃「エリアルレイヴ」をパートナーと交代しながら3人連続で行う「チームエリアルコンボ」。もう1つは、1試合に1度しか使えないが、移動力と攻撃力が一定時間上がる「X-ファクター」。この2つの新システムにより、バトルの爽快感がさらに増している。

キャラクター CHARACTER
MARVEL、カプコンともに新キャラクターが多数登場！

『MVC』シリーズは参戦キャラクターの多さも魅力の1つ。今作は、30名以上のキャラクターが使用可能となっている。そのなかでも全体の約半分にあたる15名以上のキャラクターが、FTG初登場となっており、まさしく新時代の『MVC』であるといえる。

カプコンサイドからは、『バイオハザード』（クリス、ウェスカー）、『デビルメイクライ』（ダンテ、トリッシュ）、『バイオニックコマンドー』（スペンサー）といった、3Dアクションタイトルからの参戦が目立つ。そのほか、『大神』（アマテラス）や『魔界村』（アーサー）、『ファイナルファイト』（ハガー）といった同社タイトルのなかで特にファンの多いタイトルからも、通好みなキャラクターが登場している。もちろんリュウや春麗、モリガンなど、定番のキャラクターも健在だ。

一方、70年もの歴史を誇るMARVELサイドからは、「X-MEN」や「アイアンマン」、「スパイダーマン」といったシリーズから登場。美少女だが実はウルヴァリンのクローンである「X-23」や、ジーン・グレイとしてX-MENに参加していたが、宇宙の超エネルギー体となった「フェニックス」、ハルクからの輸血を受けたところ、同じ能力を得てしまった「シーハルク」など、女性キャラクターの新規参戦が多いのがうれしい。そのほかの特徴的な新キャラクターとしては、ファンタスティック・フォー全員の能力を持つ「スーパースクラル」、異次元に存在していた超エネルギー体が金属と融合したことで邪悪な存在に変貌した「ドーマムゥ」などがいる。

現在判明しているカプコン側登場キャラクター

キャクター名	登場作品（初出作品）
フェリシア	ヴァンパイア
モリガン	ヴァンパイア
アマテラス	大神
リュウ	ストリートファイター
春麗	ストリートファイターⅡ
C・ヴァイパー	ストリートファイターⅣ
ダンテ	デビルメイクライ
トリッシュ	デビルメイクライ
スペンサー	バイオニックコマンドー
ウェスカー	バイオハザード
クリス	バイオハザード
ジル（DLC）	バイオハザード
ビューティフル ジョー	ビューティフル ジョー
ハガー	ファイナルファイト
アーサー	魔界村
ゼロ	ロックマンX
トロン	ロックマンDASH

現在判明しているMARVEL側登場キャラクター

キャクター名	登場作品（初出作品）
アイアンマン	アイアンマン
ウルヴァリン	X-MEN
X-23	X-MEN
ストーム	X-MEN
フェニックス	X-MEN
マグニートー	X-MEN
キャプテン・アメリカ	キャプテン・アメリカ
モードック	キャプテン・アメリカ
シーハルク	シーハルク
スパイダーマン	スパイダーマン
デッドプール	デッドプール
シュマゴラス（DLC）	ドクター・ストレンジ
ドーマムゥ	ドクター・ストレンジ
ハルク	ハルク
スーパースクラル	ファンタスティックフォー
ドクター・ドゥーム	ファンタスティックフォー
ソー	マイティ・ソー

※赤字は新登場キャラクター



▲ウィルスの力で、人を超えたウェスカーが参戦。ミュータントや超能力者を相手に戦うことはできるのか？



▲マーヴルサイドは、シーハルクやX-23、フェニックスなど、女性キャラの参戦者が目立つ。

Review

オレうまいのかも？　と感じさせてくれます

本作は、弱・中・強のパンチ・キックがある6ボタンではなく、攻撃4ボタン、アシスト2ボタン仕様になっています。必殺技コマンドもいわゆる「波動拳コマンド「昇竜拳コマンド」「竜巻コマンド」が大半を占めており、地上での「エリアルレイヴ」始動技がスペシャルアタックボタン1つで出せるようになりました。この変更は実のところ、シリーズををプレイした身としては少々とまどいました。ただし、キャラクターごとに必殺技や特殊攻撃に統合性がでて、覚えることが少なくなったぶん、コンボや「エリアルレイヴ」に集中できることがわかり、不思議と「これはこれでアリだな」と思うようになりました。

さらに、新システムである「チームエリアルコンボ」は、「エリアルレイヴ」中に方向キー＋スペシャルアタックボタンで発動できます。お手軽操作でヒット数とダメージがガンガン稼げるので、まるで格闘ゲームがうまくなったかのような気分を味わえます。また、不利な状況からの救済措置ともいうべき「X-ファクター」が、プレイヤー間の実力の差を埋める役割を果たしています。

ちなみに、ここまでで記述したものだけでみると、大ざっぱなゲームに思われがちですが、チェーンからのキャンセルや、必殺技からのスーパーキャンセルなどは、タイミングがかなりシビア。コンボが大好きな上級者の向上心もくすぐる作りになっています。

また、今作は細部へのこだわりが随所に見られます。今回新規参戦のハガーは、『ファイナルファイト』と同じダブルラリアットが必殺技としてあるのですが、使用すると少し体力が減るのです。同様にデッドプールも、時々テレポートに失敗する、という設定どおり、3回に1回はテレポート技が自爆技になってしまいます。背景でも、アーサーが活躍する『魔界村』のステージでは、棺桶から出るゾンビや、ステージを縦横無尽に飛び回るレッドアリーマー、刃が落ちるギロチンのトラップがあるなど、再現度の高さに驚かされます。さらに、カプコンサイドのキャラクターは、日本語音声か英語音声かを選べるようになっており、英語にすると「ハドゥーケーン」や「ショウリュウケーン」といった英語ナマリになるので、いつもと違った印象で楽しめるのです。そのほか、細かい点ですが、「ヴァリアブルアシスト」でキャラクターが入れ替わる際、キャラクターごとに個性があるのが心にグッときました（スパイダーマンがマグニートのことをマギーと呼んだり）。

本作は対戦ツールとして良質なだけでなく、MARVELコミックスやカプコン作品のファンディスク的な楽しみ方もできてしまう、欲張りな作品です。本作がキッカケでMARVELコミックスにハマるのもアリかも。



▲挙動、通常技、さらには背景まで細かなこだわりを見せる本作。キャラクターへの深い愛情を感じます。

項目	点数
バトル	80
グラフィック	85
キャラクター	85
システム	80

バトル 80
「チームエリアルコンボ」などの新たな戦闘システムが追加され、爽快感は増したが、基本はシリーズの流れを踏襲している。

グラフィック 85
OPからゲーム本編まで、アメコミ調に描かれたキャラクターたちがグリグリと動く。超必殺技の演出やエフェクトもカッコイイ。

キャラクター 85
夢のクロスオーバーを彩る豪華なキャラクターが集結。ただ、MARVELサイドでは知る人ぞ知るキャラクターもみえる。

システム 80
連続技を覚えられるチャレンジモードがいい。また、メニュー周りはムービー部を切り取ったような表現で思わず目が向いてしまう。

レビューの点数の基準
100点 文句の付けどころがない　**90点以上** ほかの作品と比べてもかなり優れている　**80点以上** 平均よりも優れている　**70点以上** 要素としては平均的　**60点以上** やや改善すべき点が見られる　**50点以上** 大きく改善すべき点がある

プロデューサーとなりアイドルを育成せよ!

『アイドルマスター』は、プロデューサーとなって女の子をトップアイドルに育てていく人気作です。画面内で歌って踊るキュートなアイドルたち! そんなかわいらしい見た目に反し、オーディションを勝ち抜いていかないとトップに立てないシビアなゲーム性! そして、苦労の果てにトップアイドルとなった女の子からの笑顔にやられたプロデューサーは数知れません。

そんな『アイマス』シリーズの最新作は、システムを大幅にリニューアル。グラフィックもさらに美しくなりました。登場するアイドルは、基本的に前作までと変わらず。このうち4人のアイドルはライバルの立ち位置となりましたが、かわりに『アイドルマスターSP』(PSP)でライバル的な存在だった我那覇響と四条貴音が新たに育成可能です(ページ下段参照)。彼女たちが国民的アイドルになれるかはアナタしだい!!



▲グラフィックの向上はもちろんのこと、アイドルの動きもますます多彩に。どの女の子もかわいくって仕方がない!!

THE iDOLM@STER 2 アイドルマスター2

Xbox 360	アイドルマスター2
2011年2月24日発売	¥8,800(税込)
戦略 育成 ジャンル	SLG(国民的アイドルユニットプロデュース)
メーカー	バンダイナムコゲームス
備考	プレイ人数:1人用、初回生産限定:特典封入きらきらパッケージ(※1)

理想のアイドルはゲームの中にいる! 人気のアイドル育成SLG最新作が、グラフィックもシステムも格段に進化して、もうすぐ発売。個性豊かな女の子たちをプロデュースして、国民的アイドルユニットに育て上げよう。

(ライター/青毛野郎)

システム/基本 SYSTEM

自分好みのアイドルユニットを結成しよう!

ゲームの目的は、自分がプロデュースするアイドルのファンを増やし、アイドルアカデミー大賞(IA大賞)に選ばれること。そのためには、楽曲をリリースし、売り上げランキングの上位に食い込んでいかなければなりません。定められた週にトップ20に入らなければ、IA大賞にノミネートされることすらかないません。そこでプロデューサーは毎週、アイドルとともに行動し、レッスンや営業、オーディションなど、さまざまな活動を通じてファンや楽曲の売上を増やしていくことになるわけです。

最初に行うのが、ユニットの結成。プレイヤーが所属する765プロダクションには、デビューして半年の新人アイドルが9人います。1週目にはまずリーダーとなる1人を、2週目には3人組のユニットを結成するべく、残りの2人を指名します。このリーダー選択はプロデュース活動において非常に重要なので慎重に選びたいところです。

ほかにプロデューサーが決められるのは、リリースする楽曲と、ステージで着る衣装です。楽曲は、活動期間を通じて5曲までリリース可能。衣装は、ベースとなるステージ衣装と、そこに装着するアクセサリー(4カ所)、特殊な効果を持つお守りの3つを自由に組み合わせることができます。また、選んだ楽曲や衣装によって、ボーカル、ダンス、ビジュアルという3つのイメージが変動するのですが、これらは、アイドルの能力を表していると思えばOK。イメージはアイドルにレッスンをほどこすことでも増加していきますので、彼女たちを着実に成長させつつ、楽曲や衣装でさらに魅力的なアイドルに仕立て上げていきましょう。

システム/営業 SYSTEM

上手にマニーを使って人気を高めよう!

アイドルのプロデュース活動は1週間単位で進行します。全国は6つのエリアに分かれていて、それぞれに多彩なお仕事が用意されています。そのなかから必要なもの

キミが育てる! 765プロ所属のアイドルたち

個性豊かな9人のアイドルたち。このなかから3人を選んで国民的アイドルユニットに育てよう。

すでにデビュー! 竜宮小町

765プロで一足先にデビューし、人気急上昇中のユニットが竜宮小町。仲間でありトップを競うライバルだ。



三浦 あずさ(みうら あずさ)
おっとりした性格でナイスバディの持ち主。21歳。

水瀬 伊織(みなせ いおり)
ワガママなお嬢様で、素直になれない性格。15歳。

プロデューサー **秋月 律子**(あきづき りつこ)
元アイドルで、頭脳明晰かつ面倒見がいい。19歳。

双海 亜美(ふたみ あみ)
真美とは双子で、性格も似ていたずら好き。13歳。



四条 貴音(しじょう たかね)
気品あふれた言動が目を引く古風な少女。正体は謎に包まれている。18歳。

我那覇 響(がなは ひびき)
沖縄出身で無邪気な性格。がんばり屋だがさみしがりなところも。16歳。

高槻 やよい(たかつき やよい)
いつでも元気いっぱいなパワフル娘! 家は貧乏だが、へこたれない。14歳。

如月 千早(きさらぎ ちはや)
歌うことに生きがいを感じるクールな少女。他人との交流は苦手。16歳。

菊地 真(きくち まこと)
見た目も言動も男っぽいが、本当はとっても乙女。ダンスが得意。17歳。

双海 真美(ふたみ まみ)
亜美と双子で、いたずら好きな性格。子ども扱いされるのを嫌う。13歳。

萩原 雪歩(はぎわら ゆきほ)
自分に自信が持てない気弱な性格だが、最後まであきらめない。17歳。

星井 美希(ほしい みき)
抜群の才能を秘めるが、少しのんびり屋で真剣味が足りないかも? 15歳。

天海 春香(あまみ はるか)
歌とお菓子が大好きでちょっとドジな女の子。性格は明るく前向き。17歳。

※1 特典内容:きらきらパッケージ仕様、765プロアイドル撮りおろし宣材生写真(全4種セット)、765プロ社員証(社員No.+シリアルID入り)

を選んで実行していきましょう。このとき、どんな活動をするかは、タイムコストが3以内の範囲で自由に選べます。例えば、通常のレッスン（1コスト）＋営業活動（2コスト）＝3コストといったような感じです。限られた活動期間をムダにせず、計画的に実行していきたいところですね。

さて、プロデュース活動を行う際に重要となるのが「マニー」、ようするにお金の存在です。お仕事は、実行すると収入が得られるものもあれば、レッスンやライブの開催など、逆にマニーを払う必要があるものも存在します。また、新たな衣装やアクセサリーを買うのにもマニーが必要です。ただ人気を獲得するだけでなく、活動にかかる費用もしっかり稼いでいくことがプロデューサーには求められるわけですね。

さて、さまざまなプロデュース活動のなかでも重要になるのが、「オーディション」「ライブ」「フェス」の3つ。まずオーディションは、合格するとTVに出演することができ、マニーを獲得&ファンの注目度がアップ。ライブは、マニーを消費して会場を借りて開催します。成功させればファン数がアップし、マニーも獲得できます。最後にフェスですが、これはライバルのアイドルユニットとアピール合戦をして、勝てばファン数や注目度が大幅にアップするというもの。そしてこれらの活動の成否を決めるのが、ステージパフォーマンス。これは、曲のビートにあわせて、ボーカル、ダンス、ビジュアルの3つのイメージに対応するボタンを押していく（アピールする）というもので、そのたびに、アイドルの能力に応じたスコアが加算されていき、一定の得点を獲得すれば成功になるわけです。なお、1回のアピールで得られるスコアは、各イメージに設定された倍率によって変動します。倍率は観客や番組ディレクターが求めるイメージを表しており、常に変化しているので、なるべく高倍率なイメージを選んで押していくことがカギですね。そして重要なのが、新要素となるバーストアピール。これは、ボルテージゲージ（熱気）がMAXになると行える特殊なアピールで、一定時間高倍率になり、より高いスコアを稼ぐことができます。ボルテージゲージは普段のアピール時にパーフェクトを取ると増えていきます。なお、オーディションは一定順位内に入れば合格となりTV番組に出演！ ライブは会場の盛り上がり指数である「ハコユレ震度」が一定値を超えると成功となります。一方、フェスは、ライバルよりも多くのスコアを獲得することが必要。そこで重要なのが前述したバーストアピールです。バーストアピール発動中は、ライバルがアピールが行えなくなるうえ、相手のボルテージゲージを減らす効果もあるからです。バーストアピールを使いこなして、ライバルに差をつけましょう！

できることが増えて奥深さが格段にアップした『アイマス2』。765プロでは新たなプロデューサーを求めています!!



国民的アイドルユニットへの道は1日にして成らず!!



▲ステージパフォーマンスは、簡単なリズムゲーム。しかし、倍率やボルテージゲージをチェックしたりと、けっこう忙しい！


▲ライブには「クインテッドライブ」というものも存在。条件を満たすと2人のゲストアイドルを加えた5人のステージが見られる。



▲プロデュースを通じて、アイドルたちの関係性が変化。仲よくなったりケンカしたり……。上手に仲を取り持ってあげたい！

プロデュース序盤 Impression

中学生になった真美がオレの心をわしづかみ！

オレの名前は青毛野郎。765プロの新人プロデューサーだ。前世では律っちゃんこと秋月律子のプロデューサーだったような気がするのだが、彼女はプロデューサーとして竜宮小町を売り出し中なので、非常に残念だ。ショックのあまり、ゲームを起動してもすぐにプレイを始めずデモを見ていたら、途中で律っちゃんキター!! 今度の律っちゃんはスーツ姿が似合いまくっているわけだが、注目したいのは胸元！ リボンの下のわずかに見える肌から目が離せねぇ!! そんな興奮するオレを尻目に、彼女は竜宮小町を宣伝して立ち去りあそばされたので、気を取り直してプロデュース活動をスタートする。オレが選んだアイドルは、髪型が変わって大人っぽくなったと評判の真美。彼女をリーダーに貴音と雪歩を加えて、アイドルユニット「マミーズ」結成！ 貴音さんは「真美がリーダーとは面妖な」みたいなことを言ってましたが、そこがいいんです！ で、プレイしてみると、第一印象は「真美が超かわいい!!」。大人っぽくなった外見と無邪気な言動のアンバランスな感じがキュンキュンきます。彼女も中学生になったし、もう合法的に嫁にできますね！（ダメです）。それにしても、アイドルたちがいろいろ動きまくるので、見ていて本当にかわいいし楽しいです。

ところでゲームの話もしますと、プレイしていると前作までと比べて、プレイヤーの立場がよりプロデューサーらしくなっている感じがしました。これはきっとマニーの要素が追加されたおかげでしょう。「ライブがやりたいけど予算が……」みたいに、いかにもプロデューサーって感じの悩みが増えているんですよね。ただファンを集めるだけでは終わらないわけで、考えることがいっぱいです。

そして一番印象深いのは新しくなったステージパフォーマンスのシステム。ビートに合わせてボタンを押していくのがすごく気持ちいいんですよ。ただ、3つのイメージの倍率を見つつ、ボルゲージゲージを見たり、フェスならライバルの状況も同時にチェックしなきゃいけなかったりで、なかなか大変です。しかし、プロデューサーたるもの気合いで我がアイドルのステージをサポートしてあげたいところ。『アイマス2』でも、アイドルたちが頼れるのはプロデューサーだけなんですから！

トゥーワールド2

PS3	Xbox 360
2011年2月17日発売	
¥7,980(税込)	

ACT / 冒険 / 育成

ジャンル	RPG
メーカー	ユービーアイソフト
備考	プレイ人数：１人用／オンライン対応（最大８人）

Review
サクサクと軽快に楽しめるオープンワールドRPG

本作は２００７年に海外で発売（日本未発売）されたＲＰＧ『Ｔｗｏ Ｗｏｒｌｄｓ』の続編です。物語は前作から続いており、主人公とその妹がいきなり悪の皇帝に捕まっている場面から始まるため、冒頭から少々とまどいました。もっとも、その後に説明されるので、状況がまったくわからないことはありません。

ゲームのスタイルはいわゆるオープンワールドＲＰＧで、メインとなるクエストは用意されているものの、どこへ行くのも何をするのも自由。マップはとにかく広大ですが、この世界にはテレポーターが完備されており、いったん新しい街を発見したら、その場にジャンプし放題。無数に発生するクエストも、あらすじの要約や目的地が記録されるので目標を見失いません。オープンワールドＲＰＧの面倒な部分をフォローしつつ、快適に進める配慮が行き届いていると感じました。戦闘はアクション要素がけっこう高く、剣や槍で戦うと、まるでアクションゲームのような爽快感が味わえます。なお、本作には決まった職業はなく、指南書で覚えたスキルに成長ポイントを自由に割り振って、戦士にも魔術師にも育てられます。また、魔法はカードの形で手に入り、複数のカードを組み合わせることでいろいろな魔法を自作可能。成長が比較的早いこともあり、こうしたカスタマイズ性の高さがプレイのモチベーションを大いにかき立てます。戦闘や探索で入手できるアイテムが多めなので、アイテム収集もやりごたえあり。大量に手に入る武器や防具を、鋼や布などの素材に解体して、お気に入りの装備の強化につぎ込めるのが楽しい。

全体として、オープンワールドＲＰＧの自由度の高さに、テンポよく遊べる快適さが加わって、非常に遊びやすい作品だと思います。キャラはやや濃いめですが、海外製のＲＰＧはとっつきにくくて苦手だという人にも安心してオススメできますよ！

オンラインにも対応していますが、発売前のため未体験。マルチ専用のストーリーと、友人と一緒に村を発展させるモードを行き来してキャラを育成できるようで、こちらも楽しみ！　　（ライター／イトヤン）

システム	90
装備の解体／強化や魔法の作成など、やり込み要素が豊富。メニューの操作も快適だ。	
バトル	85
アクション要素がやや高め。剣、弓、魔法の3種類で、それぞれ異なる戦略が楽しめる。	
グラフィック	80
エキゾチックで美しい風景をシームレスに移動できるが、読み込みでガタつくところも。	
ストーリー／キャラクター	75
クエストのボリューム自体はたっぷりだが、お使いっぽい部分も。キャラはやや濃いめ。	


▲アラビア風のエキゾチックな世界には、都市からダンジョンまで多彩な場所が存在。1000種類以上にも及ぶクエストに挑め！

円卓の生徒

Xbox 360
2011年2月10日
¥6,195(税込)

冒険 / 育成

ジャンル	RPG
メーカー	エクスペリエンス
備考	プレイ人数：1人用

Review
あと1周……とつい続けてしまう中毒性の高いRPG

本作は、３ＤダンジョンＲＰＧひと筋で作品を手がけてきた職人集団「チームムラマサ」のＸｂｏｘ ３６０初参入タイトル。「３ＤダンジョンＲＰＧ」というと難しくて手が出しにくい印象があるかもしれないが、本作はそういった初心者でも遊べる作品に仕上がっている。一方、昔からの３ＤダンジョンＲＰＧファンには物足りなく映るかもしれないが、３ダンジョンＲＰＧならではのおもしろさは、本作にも色濃く残されており、達人向けの高難易度モード「ＭＡＳＴＥＲモード」もある。

３ＤダンジョンＲＰＧの醍醐味の１つといえばキャラメイク。しかし、本作の仲間キャラクターは固定となり、主人公も６種類からしか選ぶことができない。しかしそのぶん、主人公と仲間との絆を重視したイベントが多く用意されている。その１つが仲間との「面談」。仲間の悩みなどを解決したり、一緒に食事を取ったりして、親密度（ソウルゲージ）を高められる。このソウルゲージが一定以上たまると、経験値の取得量が上がったり、協力攻撃を行えるようになるという利点がある。

主人公は拠点である空飛ぶ城「ロンドエール」を中心に、掲示板に貼られたクエストなどを受注して活動していく。城内および城から街への移動は、行きたい施設を選択して行う方式だが、施設の切り替え時のロード時間が皆無で、非常に快適。

モンスターとのバトルは、基本的にダンジョン内で敵シンボルと衝突することで行う。ランダムエンカウントもあるが、確率としては高くない。また、エサを仕掛けて意図的に戦闘を起こせる「トラップエンカウント」が便利で、いちいち街に戻ることなく、エサがなくなるまで戦い続けることが可能だ。

本作は３ＤダンジョンＲＰＧというジャンルの性質から、最新鋭のグラフィックやエフェクトなどはなく、派手さという面では欠ける。しかし、点数には表しにくいが、それを補うほど繰り返しプレイしたくなる、システム的なおもしろさがある。ＲＰＧは好きだけど、３ＤダンジョンＲＰＧは難しいから、と思っている人にぜひ一度体験してみてほしい作品だ。　　（編集部／飯塚）

システム	75
拠点でのロード時間がほぼ0で快適そのもの。ただし、昔ながらの画面構成で新鮮さはない。	
グラフィック	70
モンスターやキャラクターデザインには力が入っているが、全体的に派手さはなく地味。	
キャラクター	85
ともに戦う生徒たちは個性的でしっかりと描き分けられており、誰もが主役級。	
サウンド	80
作品の世界観にピッタリの壮大なサウンドがいい。ただ、効果音はやや地味。	



▲コマンド式の昔ながらの戦闘シーンを採用する3DダンジョンRPG。状況によっては一瞬の隙でパーティが半壊することもある。

そのほかの気になるプレイ済みタイトル



バレットストーム
- ●PS3/Xbox 360
- ●2011年2月24日発売
- ●エレクトロニック・アーツ
- ●STG　●¥7,665(税込)

５００年後の宇宙を舞台に、多彩な武器を使い分けて戦う本格ＦＰＳ！　でありながら、サクサク手軽に楽しめるのが本作の一番の魅力かもしれません。武器の切り替えはボタン１つで可能ですし、各所に設置された「ドロップショップ」で弾丸の補充もこまめにできます。難易度をイージー以下に設定すれば、ひたすらトリガーハッピーに銃を乱射しても、ズンズンと先に進めて行けるのは初心者には○。また〝ヘッドショットで倒す〟〝敵を吹き飛ばし、サボテンに刺す〟など、敵を特殊な方法で倒す「スキルショット」を探すのがおもしろい。スキルショットで敵を倒した場合は獲得する経験値が増え、この経験値を使ってさらに多くの武器や技を入手できます。ちなみに適当に敵を銃撃しているだけでも、スキルショットの判定が出ることが多い感じでした。そのほか、近づいてきた敵をキックしたり、「リーシュ」というムチのような武器で敵を引き寄せたりと、銃火器以外の攻撃方法も豊富で、しかもかなり強力。どんなスキルショットができるのか、いろいろな攻撃方法を組み合わせて、どんどん試したくなります。

（ライター／リチョーよしみ）


▲豪快な性格が魅力の主人公・グレイソン（写真右）。登場するキャラクターはみんな個性的で、会話を聞いているだけでも楽しめます。

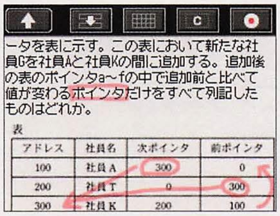
Preview

DS 技術評論社監修 基本情報技術者DS

●2月3日発売 ●ETC ●ファースト ●¥5,040(税込)

人気資格試験の勉強が効率よくできる

情報処理の人気試験である「基本情報技術者試験」の対策ソフト。本作には平成22年秋季試験までの過去10年ぶんの試験問題がすべて収録されている。それぞれの問題には、図表を用いた詳しい解説や、ポイントごとに用語や公式を表示することができる。また、画面に書き込みができるメモ機能や、カスタマイズ出題機能を搭載し、苦手分野、正解率、出題時期などをピックアップできるのがうれしい。



◀タッチペンを使って、下画面に直接書き込みができる。

Preview

PSP ヴィオラートのアトリエ ～グラムナートの錬金術士2～ 群青の思い出

●2月3日発売 ●RPG ●ガスト ●¥5,040(税込)、限定版¥7,140(税込)

夢は世界一！ 錬金術で村おこし！

これといった特徴のないカロッテ村を錬金術で世界一の街にするのが本作の目的。主人公ヴィオラートが経営するお店が繁盛すれば、住人が増えて村が大きくなっていくので、商品を揃えてお客さんの評価を上げ、お店を成長させよう。また、お店の商品をヴィオラートの錬金術で創り出したり、採取に出かけて材料を調達することも大切な仕事。採取中はモンスターに遭遇にすることもあるので、各キャラに備わったスキルを使いこなして、効率よく倒そう。



▲個性豊かなキャラクターも魅力の1つ。仲よくなると店番を頼むこともできる。

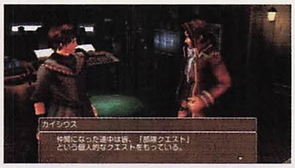
Preview

PSP 白騎士物語 -episode.portable- ドグマ・ウォーズ

●2月3日発売 ●RPG ●SCE ●UMD版¥4,980(税込)、DL版¥3,800(税込)

列車とともに、さまざまなクエストに挑め

中世ヨーロッパ風の、剣と魔法のファンタジー世界を舞台にした王道RPG『白騎士物語』がPSPで登場！ プレイヤーの分身となるアバターは自由にカスタマイズが可能で、PS3版のアバターデータを引き継ぐこともできる。主人公は列車部隊の一員となり、依頼されたクエストを解決していくことで物語を進めていく。アドホック通信を利用した最大4人までの協力プレイも可能なので、仲間と力を合わせて難関クエストをクリアしよう。



▲仲間を増やして、たくさんの「部隊クエスト」に挑戦しよう。

Preview

DS 逆転検事2

●2月3日発売 ●AVG ●カプコン ●通常版¥5,040(税込)、コレクターズ・パッケージ¥6,090(税込)

論理で追い詰めてムジュンを突き、真実を暴け

『逆転裁判』シリーズでおなじみの天才検事・御剣怜侍が主人公の『逆転検事』最新作がついに登場。プレイヤーは御剣怜侍となり、パートナーと協力してさまざまな難事件を解決していく。本作のゲームシステムは、大きく「捜査パート」と「対決パート」に分かれている。捜査パートの目的は、事件現場の捜査や関係者からの聞き込みで新情報を入手すること。別々の情報を組み合わせるロジックで、新たな真実を導き出すのも重要だ。

一方の対決パートでは、捜査パートで得た情報をもとに、事件の関係者と一騎打ちをして隠された事実を聞き出すのが目的。「ゆさぶる」コマンドで相手の証言にゆさぶりをかけ、発言と証拠品にムジュンを発見したら「つきつける」コマンドで相手を追い詰めよう。成功すると、新たな情報や証言を聞き出すことができる。さらに新システムとして、緊張感とスピーディーな駆け引きが楽しめる「ロジックチェス」が登場。チェスをモチーフにしたこのシステムは、素早い判断力と柔軟な思考力が要求される。バトルに勝利して、証言を拒む証人を追い詰め、新たな証言を引き出しながら真実に近づこう。



▲弁護士だった御剣の父・御剣信。第3話は彼を操作して18年前の事件を追うことに。



▲事件の依頼者は世界一のパティシエである天海一誠。彼の無実を証明することが目的となる。

Preview

DS 新マル合格資格奪取! ITパスワード試験 基本情報技術者試験 応用情報技術者試験

●2月3日発売 ●ETC ●メディアファイブ ●¥4,800(税込)

3つの資格を効率よくゲット!

情報処理の人気資格である3つの試験「ITパスワード試験」「基本情報技術者試験」「応用情報技術者試験」の対策ソフト。それぞれ過去10年ぶんの問題が解説つきで収録されており、過去問題を解くことで、自分の苦手分野の対策を立てられる。また試験本番と同じ条件の模擬試験に挑戦できたり、学習履歴をもとに自分の実力を把握できるのもうれしい。片手で操作可能で、通勤・通学中にも学習できて便利だ。



◀弱点分野の発見のほか、試験までの日程もバッチリ。

Preview

PSP デス・コネクションポータブル

●2月3日発売 ●AVG ●アイディアファクトリー ●通常版¥5,040(税込)、限定版¥7,140(税込)

死神とマフィアをテーマにした新感覚AVG

女性向け人気恋愛SLG「デス・コネクション」がPSPで登場。シスター見習いとして幸せに暮らしていた主人公のアメリアは、3人の死神と出会うことで運命を大きく変えていく。本作ではPS2版のエンディング後にシナリオが追加されており、それぞれのキャラクターたちの“その後”のストーリーが楽しめる。さらにファン待望のニコールとのエンディングシナリオも追加されており、前作をプレイした人も楽しめる内容になっている。



▲イラストの特定部分をタッチすると反応が返ってくるコンタクトハートシステム。

Preview

PS3 Xbox 360 WWE SmackDown vs.Raw 2011

●2月3日発売 ●ACT ●ユークス ●¥7,140(税込)

世界最大のスポーツエンターテイメントを体感せよ

世界累計5000万本を誇る「エキプロ」シリーズの最新作がPS3とXbox 360で登場。本作はプレイヤーの戦い方や対戦相手、試合結果などで登場人物たちの関係性が変化する新システムを搭載。これにより試合中にほかのスーパースターが突然乱入したり、タイトル戦が組まれるといった予想のできない展開が楽しめる。また、フリーローミングシステムにより、バックステージも自由に動き回れる。さらにリアルになった「WWE」の世界を体感しよう。



▲リングの上だけが舞台ではない。試合前の選手と話すことで展開が変わることも？

Preview

DS ドラゴンボール改 アルティメット武闘伝

●2月3日発売 ●ACT ●バンダイナムコゲームス ●¥5,040(税込)

難しい操作は一切なし！ ワンタッチでかめはめ波!!

DSでは約5年ぶりとなるドラゴンボールの対戦ACT。簡単操作でド派手なバトルが楽しめるのが特徴。バトルは、弱攻撃・強攻撃・投げの3種類によるじゃんけんのような関係になっており、戦況に合わせた攻撃手段の選択が重要だ。相手に大ダメージを与える必殺技は、下画面をタッチするだけで発動できるので、複雑なコマンドが苦手な人も安心。必殺技を超える究極技は上下2画面で演出され、迫力満点！



◀状況に応じて変化するカメラアングルも特徴の1つ。

Preview

Xbox 360 怒首領蜂大復活 ブラックレーベル

●2月3日発売 ●STG ●ケイブ ●パッケージ版¥5,040(税込)、DLコンテンツ版1200マイクロソフトポイント

『ケツイ』と『怒首領蜂』が夢のコラボレーション!?

稼働開始から1年が経過した今でも人気のSTG『怒首領蜂大復活 ブラックレーベル』がXbox 360に完全移植。パッケージ版とゲーム追加DLコンテンツ版の2つが用意され、パッケージ版にはSTG『ケツイ ～絆地獄～』とコラボしたアレンジモードが搭載されている。『ケツイ』の自機で『大復活ブラックレーベル』がプレイできるほか、得点システムに「倍率チップ」が採用されているなど、2つのタイトルが融合したゲームシステムになっている。



▲シリーズ恒例の画面を埋め尽くす弾も健在。果たして生き残れるか!?

Preview

PSP マクロス トライアングルフロンティア

●2月3日発売　●ACT　●バンダイナムコゲームス　●※1

学園モードで「マクロスF」の世界を体験！

『マクロスエースフロンティア』『マクロスアルティメットフロンティア』と続いている、PSP版『マクロス』シリーズの最新作。これまでのゲーム内容に、さまざまな要素を追加したタイトルとなっている。前作までの要素に加えて、新しい機体やキャラが登場するほか、「学園モード」が追加された。本モードでは「美星学園」の生徒としての学園生活を送りつつ、パイロットとしての成長を体験できる。原作キャラとのイベントなども用意されている。



▲各作品のミッションを最初から最後まで体験できる「サバイバルモード」。

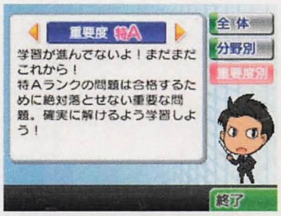
Preview

DS 本気で学ぶ LECで合格る DS 宅地建物取引主任者 2011年&2012年度版

●2月3日発売　●ETC　●スクウェア・エニックス　●¥6,090(税込)

本格的な勉強が効率的にできる！

資格取得のための学習ソフト『LECで合格る』シリーズの最新作。2008年に発売され、実践学習に最適と評された『本気で学ぶ LECで合格る DS 宅地建物取引主任者』のバージョンアップ版で、過去の問題集3冊にわたるオリジナル問題を収録しているほか、ユーザーの声を取り入れた新機能を多数搭載。解答した問題の重要度や自分の解答率に応じた正解数、正解率などをひと目で見られる点がうれしい。



◀毎日学習、実戦学習、実力テストの3つのモードを搭載。

Preview

PSP 学園ヘヴン おかわりっ！

●2月10日発売　●AVG　●プロトタイプ　●¥4,830(税込)

トレーディングカードに収録された、あの物語も！

恋人と平和に過ごしていた主人公・啓太だったが、穏やかな日々もつかの間、偶然にも不運を呼ぶといわれる指輪に遭遇してしまう。果たして啓太は恋人と一緒に苦難を乗り越えることができるのか……。2002年にPCで発売されて以来、TVアニメ化などもされた人気のボーイズラブゲーム『学園ヘヴン』。本作はその続編として発売された『学園ヘヴン おかわりっ！』を完全移植。ハッピーエンドを迎えるとプレイ可能になる"その後"の物語を収録している。



▲丹羽哲也や西園寺 郁といった恋愛対象の10人。彼らのほかに、新キャラも登場。

Preview

PSP うたの☆プリンスさまっ♪ -Sweet Serenade-

●2月10日発売　●AVG　●ブロッコリー　●※2

PSP版『うたプリ』の第2楽章が登場！

2010年6月に発売された『うたの☆プリンスさまっ♪』の後日談が『-Amazing Aria-』(2010年12月発売) に次いで登場。「早乙女学園」の卒業オーディションに優勝した主人公に新たな課題が立ちはだかる。おなじみのトキヤ、レン、翔に加え、前作で人気だった林檎、龍也の2人が攻略可能に。また、男の子の視点に立って気持ちや裏話などを垣間見られるメモリアル機能が追加されているほか、演奏試験やリズムレッスン、ミニゲームも充実している。



▲最初の攻略対象のうちの1人であるトキヤ。クリアしたら先生にもアタックしよう。

Preview

PS3 戦国無双3 Z

●2月10日発売　●ACT　●コーエーテクモゲームス　●通常版¥7,140(税込)、プレミアムBOX¥10,290(税込)

『戦国無双3』のすべてがここに！

2009年12月にWiiで発売された『戦国無双3』が『戦国無双3 Z』としてPS3に登場！ 福島正則と綾御前がプレイアブルキャラクターになったほか、過去作からガラシャが復活。彼らを含む、全40人もの「無双演武」が収録されている。また、PS3の性能を生かしたHD画質によるキレイなムービーやアクション、キャラクターにも注目。なお、同日に発売されるWii『戦国無双3 猛将伝』の追加要素もほぼすべて収録している。



▲「ガラシャ」「福島正則」「綾御前」がプレイアブルキャラクターとして登場！

Preview

PSP SPLIT SECOND -スプリットセカンド-

●2月10日発売　●RCG　●ディズニー・インタラクティブ・スタジオ　●¥5,480(税込)

最速は最強ではない斬新なレースゲーム

コース内外のあらゆる物を起爆・爆発させてライバルを攻撃する、パワープレイと呼ばれる斬新なシステムが話題のRCGがPSPに登場！ プレイヤーは、大掛かりなセットを舞台に、テレビ番組の出演者&レーサーとなって、シーズンチャンピオンを目指す。今作では、最大4人での対戦が可能になるほか、ドリフト持続距離などを競う新モード「チャレンジ」を追加。現在、その破天荒なゲーム内容の一部が楽しめる体験版がPlayStation Storeで配信中だ。



▲新しく搭載された「チャレンジ」は、1人プレイ時のやり込みに最適。

Preview

PSP テイルズ オブ ザ ワールド レディアントマイソロジー3

●2月10日発売　●RPG　●バンダイナムコゲームス　●UMD版¥6,279(税込)、DL版¥5,700(税込)

80人を越える『テイルズ オブ』キャラたちとの夢の共演！

大人気RPG『テイルズ オブ』シリーズの外伝として2007年に登場して以来、好評を博す『レディアント マイソロジー』の最新作が、前作からおよそ2年の歳月を経てついに登場！ データインストール対応となる今作では、前作で登場したキャラクターに加えて、新たに『テイルズ オブ グレイセス』の主人公のアスベルを含むシリーズキャラ30名以上が登場する。プレイヤーキャラのキャラクターメイキングも、髪型、目、口、ボイスのパターンが前作よりも増加しているほか、今回は身長までも調整可能になっている。

バトル面では、新たに職業「ガンマン」が加わるほか、オーバーリミッツゲージを溜めることで発動でき、ゲージがなくなるまで術技を際限なく連発できる戦闘システム「レディアント・ドライヴ」が搭載されている。

前作に引き続き登場する連動サイトでは、無料の装備アイテムの配信をしているほか、ユーザー同士でコミュニケーションもとれる。

闘技場や料理、ワンダーパン職人からもらえるレシピといったおなじみのシステムのなかで目を引くのはグレードショップ。今作ではイベントやスキットを見ることのできる「イベントプレイヤー」が実装された。また、主人公の容姿を変えられる「キャラクターリメイク」が登場し、歴代キャラの声優陣が演じたヒーローボイスも使用可能になる。ちなみに、前作、前々作のセーブデータを持っていると、いいことがあるかも？



▲オリジナルキャラの1人である謎の存在・ラザリスとの戦闘シーン。彼女は何者なのか。



▲今回新たに登場するシャーリィの秘奥義シーン。エミル、ティトレイなども登場する。

Preview

Wii 戦国無双3 猛将伝

●2月10日発売　●ACT　●コーエーテクモゲームス　●¥3,990(税込)

『戦国無双3』と連動させれば、なお楽しい！

2009年12月に発売された『戦国無双3』に、新キャラクターや新モードなどを追加する『猛将伝』が登場。本作のみでのプレイも可能だが、『戦国無双3』と連動させることで福島正則、綾御前やガラシャといった新キャラクターを操作して、これまでのステージをプレイできる。また、全国のプレイヤーと記録を競うことができる「腕試し」や、選んだキャラクターでショートシナリオをクリアしていく「創史演武」を搭載している。



▲「腕試し」の一例。船上から敵を落とし、得られる点を競う。

Preview

DS 電撃学園RPG Cross of Venus SPECIAL

●2月10日発売　●A・RPG　●角川ゲームス　●¥5,040(税込)

ヒロインたちと電撃文庫の世界を守ろう

本作は、電撃文庫の人気作品「灼眼のシャナ」など、8作品のヒロインたちとパーティを組めるアクションRPGで、2009年3月に電撃文庫15周年を記念して発売された『電撃学園RPG Cross of Venus』のパワーアップ版となる。前作の内容に加えて、ボスキャラとの再戦モード、3本のサブシナリオなどが追加されている。また、画質が大幅に向上し、マップが立体的になったほか、8方向の移動も可能に。



◀シャナを含むヒロインたちとの会話が楽しめる。

※1：通常版¥5,229（税込）、イツワリノウタヒメパック¥7,329（税込）　※2：通常版¥3,990（税込）、初回限定版¥6,090（税込）、Welcomeセット¥9,030（税込）

Preview

PS3 リトルビッグプラネット2

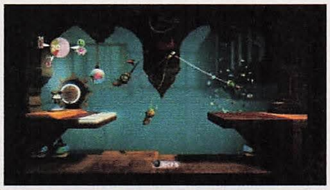
●2月10日発売　●ACT　●SCE　●¥5,980(税込)

「つかまりフック」でどこにでも行けちゃう!

主人公の「リビッツ」を操り、ジャンプ&つかまるといった直感的な操作でさまざまなステージを攻略していく横スクロールACT。前作は「もうひとつの地球」であるリトルビッグプラネットが舞台だったが、今作は悪の存在に脅かされる惑星コスモが舞台となる。惑星コスモを旅していたリビッツは、悪の存在であるネガティビトロンの巨大宇宙掃除機に吸い込まれそうになってしまう。そこをネガティビトロンに対抗する組織である同盟軍のリーダー、ラリー・ダ・ヴィンチに救われる。長い間宇宙を救う救世主を捜していたと語るダ・ヴィンチとともに、リビッツも同盟軍の一員となって、惑星コスモの危機を救うために戦うことになる。各ステージの最後には、巨大なボスがリビッツを待ち受けている。一見、戦う術がないように思える敵もいるが、弱点は必ずある。あらゆる角度からボスを観察して、弱点を見つけ出そう。

アクション面では、前作のジャンプ&つかまりに加えて「つかまりフック」というアイテムが追加された。一見届きそうにない場所でも、フックは自由自在に伸ばせるので、今まで届かなかったような高さの場所にも、ジャンプ&フックを活用することでたどりつけるようになっている。

徹底した物理演算と自由度の高いカスタマイズ性で、ユーザー作成のステージが話題となった前作だが、今作でもそれは健在。多彩なステージが出てくることに期待しよう。



▲「つかまりフック」により、移動の自由度が大幅にアップ。フックの長さも自在に操れる。



▲ダ・ヴィンチは序盤からチュートリアルとして、いろいろなものの動かし方を教えてくれる。

Preview

PSP 麻雀覇王ポータブル 段級バトルSpecial

●2月10日発売　●TBL　●毎日コミュニケーションズ　●¥3,990(税込)

楽しみながら雀力が身につく本格ソフト!

2007年にPSPで発売された『麻雀覇王ポータブル 段級バトル』が、スペシャル版となって登場！ 本作では、一定の対局条件をクリアして段級問題に正解することで段位を上げられる、人気の「初段バトル」を前作に引き続き搭載。同メニューでは、日本プロ麻雀協会公認の初段証を最高で二段まで取得可能。また24人の覇王キャラや12人のプロと対局できる「フリー対局」、自分の強さを測れる「レーティング戦」、爽快感あふれる「青天井バトル」も収録。



▲丁寧な解説がつくため、ルールが覚えやすく技が身につきやすい。

Preview

PS3 Xbox 360 レッド・デッド・リデンプション：アンデッド・ナイトメア

●2月10日発売　●A・AVG　●ロックスター・ゲームス　●※3

ウエスタンが一転してゾンビだらけに!

大ヒットA・AVG『レッド・デッド・リデンプション』が新たな世界へと足を踏み入れる。自らの命をかけて妻子と再会した『レッド・デッド・リデンプション』の主人公ジョン・マーストン。しかし、それは悪夢の序章にすぎなかった。その後、開拓地全域に致死性の疫病が蔓延し、あたり一帯がゾンビだらけになってしまった。妻子も感染してしまうなか、ジョンは自らの農場を離れて、わずかに残る生存者を捜しながら、治療法を求めて旅に出る。



▲行方不明だった叔父がゾンビとなって農場に戻ってきた！ そして家族は……。

Preview

PSP 神曲奏界ポリフォニカ アフタースクール

●2月17日発売　●AVG　●プロトタイプ　●¥2,940(税込)

かつての敵までも巻き込んだ人気デジタルノベルの移植版

人気の『神曲奏界ポリフォニカ』がPSPで登場！ 本作『アフタースクール』の物語は、前作『神曲奏界ポリフォニカ0～4話フルパック』で描かれた「嘆きの異邦人」との戦いのあと、主人公たちに訪れた平和な日常から始まる。しかし、一見平和に見えた世界だったが、歴史や人々の記憶に狂いが生じていることに主人公たちは気づく。そして主人公の前に立ちはだかる謎の組織。彼らの目的とはいったい……。



◀主人公が契約している上級精霊のコーティカルテ。

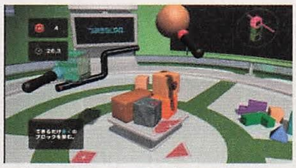
Preview

PS3 つみきBLOQ

●2月17日発売　●PZG　●SCE　●パッケージ版¥2,980(税込)、DL版¥1,900(税込)　●PS Move専用

リアルの積み木感覚で楽しめるパズルゲーム

PlayStation Moveを操って、プラットフォーム上にブロックを積み上げたり、爆弾を仕掛けてブロックをどれだけ遠くに飛ばせるかなどを競い合うPZG。一見ポップで可憐な感じのブロックだが、十二面体、卵型、大理石にプラスチックなどさまざまな形状があり、素材も豊富。そのため、どの素材のブロックの上にどれを置くかを計算しないとすぐに崩れてしまう。柔軟な頭とバランス感覚が必要になる。なお、お得なダウンロード版も用意されている。



▲楽しみ方は1人で積み上げるだけじゃない。2人協力プレイや対戦も可能。

Preview

PS3 Xbox 360 キャサリン

●2月17日発売　●A・AVG　●アトラス　●¥7,329(税込)

悪夢の世界をただひたすら生き延びろ!

アトラスのHD機初参入作として、これまでに『ペルソナ3』『ペルソナ4』などに携わってきた制作陣が完全新作のA・AVGを世に送り出す。主人公は、キャサリン(Katherine)という同郷の恋人に恵まれてはいるが、冴えない独身サラリーマンであるヴィンセント。彼が暮らす街では、前日まで健康だった青年が一夜にして衰弱死するなど、若い男ばかりが次々と変死体で発見されるという猟奇的な事件が多発していた。時を同じくして「落ちる夢を見たとき、すぐに目覚めないとそのまま死ぬ」という不気味な夢の噂が街に蔓延していた。そんな折、謎の美女・キャサリン(Catherine)と出会ったことで、ヴィンセントの人生が突如狂い始め、同時に彼にも「落ちる」悪夢の魔の手が伸びていく……。

ゲームは、イベントムービーなどで進行する「ストーリーパート」、行きつけのバーで仲間たちと会話したり、お酒を飲んだりする「アドベンチャーパート」、ヴィンセントを襲う毎晩の悪夢の世界「アクションパート」の3部構成になっている。アクションパートでは、ヴィンセントの悪夢の中で謎の怪物たちに襲われ続ける。怪物たちはどれもグロテスクともいえる生々しさで、さまざまな攻撃を執拗に仕掛けてくる。夢の中では噂のとおり「落ちると死ぬ」ので、ひたすら攻撃から逃げて階段を上っていくことになる。夢の中の出来事は本当に夢の中だけの話なのだろうか……。夢から覚めたヴィンセントを待つものとは？



▲ストーリーパートでは2人のキャサリンの間で板挟みとなるヴィンセントの様子が描かれる。



▲怪物はそれぞれの特性によって攻撃を仕掛けてくる。操作と動きを逆転する、なんて相手も。

Preview

DS 薄桜鬼 随想録DS

●2月17日発売　●AVG　●アイディアファクトリー　●通常版¥5,040(税込)、限定版¥7,140

新選組をモチーフにした人気恋愛AVGがDSで!

ファンディスクとしてユーザーから絶大な人気を誇る『薄桜鬼 随想録』がDSに移植されて登場！ 行方不明になった父を捜すため、京を訪れた主人公の雪村千鶴が、とある事件をきっかけに新選組の面々と仲良くなるというストーリー。DS版の新要素として「想いの欠片」を集めてCGにタッチすると新規録り下ろしボイスが聞けたり、キャラクターたちからのスペシャルメッセージが聞けるモードが追加されている。



◀「想いの欠片」を集めると特別なイラストが見られる。

Preview

PSP DJ MAX PORTABLE 3

●2月17日発売　●SLG　●サイバーフロント　●通常版¥5,040(税込)、限定版¥7,140(税込)

人気K-POPのDJシミュレーションゲームが日本上陸!

韓国や欧米で人気を博したDJシミュレーションゲームがついに日本でも発売！ 本作には多様なジャンルで構成された、30曲以上のオリジナル曲が収録されている。画面の上から落ちてくる音符にタイミングを合わせてボタンを押し、音楽を演奏しよう。さらにアナログパッドを利用して音楽を自分好みにリミックスすることもできる。操作が複雑になるため、曲の難易度は上がるが、成功すれば通常では味わえない満足感の高い演奏が可能になる。



▲高難易度のリミックスモードは左右に新たな音符が落ちてくるなど歯ごたえ満点。

※3：【パッケージ版】各¥3,990(税込)【DL版】PS3版¥3,800(税込)、Xbox 360版2500マイクロソフトポイント(DL版は『レッド・デッド・リデンプション』の本編ディスクが必要です)

Preview

PSP Wii SDガンダム ジージェネレーション ワールド

●2月24日発売　●SLG　●バンダイナムコゲームス　●通常版¥6,090(税込)、コレクターズパック¥9,240(税込)

ガンダム全50作品のモビルスーツが大集合!

さまざまなガンダム作品が集結する『Gジェネ』シリーズ最新作がWiiとPSPで登場。注目の新規参戦作品は「劇場版機動戦士ガンダム00（ダブルオー）」や現在OVAで展開中の「機動戦士ガンダムUC（ユニコーン）」など。各ステージの開始時に提示される、ステージクリアとは異なる条件を満たすことで発動する、作品の枠を越えた特殊イベント「ジェネレーションブレイク」も本作の魅力の1つ。予測不能のクロスオーバーを見逃すな！



▲ジェネレーションブレイクの条件を満たすことでイベントが発生する。

Preview

PSP 大都技研公式パチスロシミュレーター 秘宝伝～封じられた女神～ PORTABLE

●2月24日発売　●SLG　●パオン　●UMD版¥5,040(税込)、DL版¥4,000(税込)

完全再現されたシミュレータで「伝説の秘宝」の謎に迫れ!

本作は、大ヒットをしたパチスロ機「秘宝伝」の伝説モードと高確モードを完全継承した正統後継機「秘宝伝～封じられた女神～」をPSPで忠実に再現したもの。「データ表示」や「オートプレイ」、「データ分析」など機能充実のシミュレーションモードのほか、実戦感覚でプレイできる実戦チャレンジ、景品交換所や各種ギャラリーモードを収録。プレイ中のミッションで得られる各種アイテムを使えば、プレイを有利に進められる。



▲細かい設定と情報を確認しながらプレイが可能なので、実機研究に最適。

Preview

PSP 遙かなる時空の中で5

●2月24日発売　●AVG　●コーエーテクモゲームス　●通常版¥6,090(税込)、トレジャーBOX¥13,440(税込)

命をかけて大切な人を守る恋愛AVG

大人気恋愛AVG『遙かなる時空の中で』シリーズの最新作がPSPで登場。今度の舞台は異世界の幕末。主人公は現実世界と異世界の2つの世界と大切な人を守るため、時空を行き来することになる。キャラクターデザインは従来のシリーズと同様に、水野十子氏。美麗に描かれたキャラクターを演じる声優陣は今までの豪華キャストに加え、新キャストも多数出演。シリーズファンはもちろん、今までプレイしたことがない人も楽しめる作品になっている。


▲戦闘中、敵が魂に変化したら、主人公と仲間が協力して武器に魂を封印できる。

Preview

Xbox 360 Pia♥キャロットへようこそ!!4 ～夏の恋活～

●2月24日発売　●AVG　●GNソフトウェア　●¥7,329(税込)

ファミレスで紡がれる、女の子たちとの恋愛物語

2009年にPCで発売された『Pia♥キャロットへようこそ!!4』がXbox 360でも登場！　学生生活最後の夏休みに、主人公・太一は生まれ育った故郷に遊びにいくことになる。そこでひょんなことからバイトをすることになる「Pia♥キャロット7号店」で、7人の女の子たちとのラブラブなバイト生活が繰り広げられていく。7号店で働く女の子たちは、幼なじみから自称お姉さんの従姉、太一を慕う後輩、ブラコン気味の妹まで、みな個性的でかわいい。


▲太一の幼なじみで陸上部に所属するスポーツ少女の「滝川ゆな」。故郷で再会する。

Preview

PSP VitaminXtoZ

●2月24日発売　●AVG　●ディースリー・パブリッシャー　●通常版¥6,090(税込)、限定版¥8,190(税込)

時を超えて展開する2つのストーリーに注目!

『VitaminX』と『VitaminZ』の2作品の新たな物語が楽しめるファンディスクが登場。生徒たちの間違い発言に、ツッコミ＆スルーのアクションを入れるシステムはもちろん健在。ツッコミでは正解を教えて偏差値を、スルーでは間違いを受け止めて恋愛値を上げることができる。また本編と同じように、生徒たちにはそれぞれ別のシナリオが用意されているので、最初から最後まで1人の生徒とのストーリーを存分に楽しむことができる。



▲「X」編の舞台はスキー場。白いゲレンデに恋のシュプールが描かれる。

Preview

PS3 大航海時代Online ～Tierra Americana～

ティエラ・アメリカーナ

●2月22日発売　●RPG　●コーエーテクモゲームス　●通常版¥7,140(税込)、プレミアムBOX¥10,290(税込)

いざ新天地へ!　新たなる冒険の幕が開ける

16世紀にヨーロッパで巻き起こった大航海時代の世界を舞台に、冒険家や商人、軍人などになり、同じ世界に生きるさまざまな人々と、人間ドラマを作り上げる人気オンラインゲームの拡張パック。本作は、ポルトガルとイスパニアの二大強国時代から各国が覇権を争う新しい時代を迎え、ついにプレイヤーが北米の開拓へと漕ぎ出す。なお、通常版に加えて、特別冊子やサウンドトラックなど、豪華特典満載のプレミアムBOXも同時発売される。


▲開拓地に建物を建てて、街を成長させる。人口が増えればさらなる発展も。

Preview

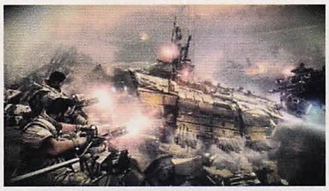
PS3 KILLZONE 3

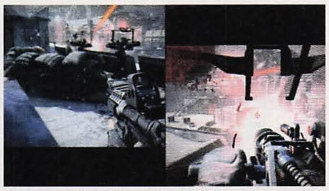
●2月24日発売　●STG　●SCE　●¥6,980(税込)

孤立無援のなか、決死の救出作戦が始まる!

人類に酷似した姿を持つ異星人「ヘルガスト」で構成された独裁国家ヘルガーンと、人類率いるISA（惑星間戦略同盟）との戦いを描く人気STGの最新作。本作の物語は前作『KILLZONE 2』にて、ヘルガーンの独裁者であり皇帝のスカラー・ヴィサリを討ち倒したところから始まる。ヴィサリを倒したものの、捕らえるという任務を果たせなかった主人公トーマス・セブチェンコ（通称セブ）をはじめとしたISA侵攻軍は、ヘルガーンからの退却を試みる。しかし、ヘルガストの戦艦軍に退却艦を撃墜されてしまい、セブたちは敵軍への投降を余儀なくされる。物資や燃料、武器の補充も期待できない主人公たちの先に待つものとはいったい……。

本シリーズの特徴は、なんといっても多彩なオンライン対戦システム。前作『2』のメインモードだった、5種類のルールを順番にプレイしていく「Warzone」に加えて、いわゆるチームデスマッチの「Guerrilla Warfare」、攻撃側と防御側に分かれて戦う「Operations」などが用意されている。そのほか、上記のルールで自分以外をCPUに操作させる「ボットゾーン」を搭載し、1人のときでも練習が可能だ。戦術兵（TACTICIAN）や衛生兵（FIELD MEDIC）、スナイパー（MARKSMAN）、攪乱兵（INFILTRATOR）など、シリーズおなじみの兵種も健在。兵種ごとに適した戦い方で対戦を勝ち抜いてポイントをため、多くの武器を入手していこう。


▲戦場には巨大な兵器が出現することも。武器を駆使して撃ち倒そう。


▲本作から追加された協力プレイモード。仲間と一緒に敵包囲網を突破せよ。

Preview

PS3 Xbox 360 バレットストーム

●2月24日発売　●STG　●エレクトロニック・アーツ　●¥7,665(税込)

戦場のファンタジスタになり、銃弾の嵐をブッ放せ!

『Unreal Tournament』『Gears of War』などを手がけたEpic Gamesが贈る、ユニークなFPS。物語の舞台は、エリート平和維持軍が内戦を阻止するため悪戦苦闘する、今からおよそ500年後のユートピア。エリート傭兵部隊「デッド・エコー」に所属する主人公のグレイソン・ハントとイシ・サトウは、軍の指揮官の策略によって廃墟と化した夢の街ステージアに取り残される。そこは得体のしれないミュータントや巨大なスペースモンスターが巣食う惑星だった。主人公の目的は2つ。生きてこの惑星から脱出することと、自分たちをこんな目にあわせたジェネラル・サラノへ復讐を果たすことだ。

本作の特徴は、どれだけクリエイティブに敵にとどめを刺すかによって武器のアップグレードが決まるというシステム。例えば、鞭のような武器で強打したあと、敵を拘束し、そのまま引き寄せてキックで打ち上げて銃で撃ち倒す、といったコンボも可能。プレイヤーの創造力しだいでコンボの可能性は無限に広がる。FPSでありながらACTのような楽しさも味わえるというわけだ。

また、ユニークな銃器の数々も本作の魅力。平和維持軍のカービン銃から榴弾砲まで、独創的な銃器が多数登場するのでFPS本来の楽しさも満載だ。そしてEpic GamesのFPSにはマルチプレイは欠かせない！　本作では最大4人のオンライン協力プレイが楽しめるので、シングルモードで培ったさまざまなスキルショットを活用して戦おう。


▲街を襲う巨大なモンスター。この巨体にはどんなコンボが決められるのだろうか？


▲突如襲い掛かるホイール状の物体。クリーチャー以外の敵もいるのだろうか？

Preview

PSP Black Robinia

●2月24日発売　●AVG　●ブロッコリー　●通常版¥6,090(税込)、初回限定版¥8,190(税込)

探偵と警察、2つの視点が交錯する本格ミステリーAVG!

ブロッコリーが贈る女性向け本格ミステリーAVG『Black Robinia』。本作は私立探偵を営む青年・香津木 零と、彼の幼なじみであり、現在は刑事として働く如月秋羅の2人の視点でゲームが進行していく。零を操作する探偵サイドでは事件にかかわる人物から聞き込みを行い、集めた情報をもとに穴埋め形式の問題を解いて事件を推理する。一方、警察サイドでは秋羅を操作して現場に残る遺留品や証拠を集め、事件の核心へ迫っていくことになる。



▲警察サイドの主人公・如月秋羅と相棒の神楽坂月彦。美麗なCGの数々にも注目！

Preview

PS3 魔界戦記ディスガイア4

●2月24日発売　●S・RPG　●日本一ソフトウェア　●通常版¥7,140(税込)、限定版¥9,975(税込)

今度は拠点を大改造!?　「住めば都」の劇的ビフォア・アフター!!

やりこみ系S・RPGでおなじみの『魔界戦記ディスガイア』シリーズ最新作がPS3で登場!!　本作では魔界の監獄「地獄」を舞台に、血を吸わない吸血鬼の主人公・ヴァルバトーゼが、腐敗した魔界の行政機関「魔界政腐」を打倒する革命ストーリーが描かれる。『4』では汎用ユニットに新規ユニットが多数追加され、戦略性がさらに強化。さらに拠点の地形を変更したり、オブジェクトの追加や配置変更によって、自分だけの拠点を構築することが可能に！



▲まさに一触爆発の危機!?　樽爆弾とプリニーの壁で、誰も近寄れない拠点が完成!!

Preview

PS3 L@ve once -mermaid's tears-（ラブ・アット・ワンス －マーメイズティアーズ－）

●2月24日発売　●AVG　●Maid meets Cat　●通常版¥8,190(税込)、初回限定版¥10,290(税込)

“一度きりの恋愛”をテーマに描かれる、切なく儚い恋の物語

昨年9月にPSPで発売され、切ないストーリーと女性声優陣の熱演で話題を呼んだ恋愛AVG『L@ve once（ラブ・アット・ワンス）』がPS3でも発売。本作では、人魚の血を引くために、たった一度しか恋愛ができない少年・高梨翔司を主人公に、彼を取り巻く6人のヒロインたちとの恋愛が描かれていく。PS3版では学校の生徒会長「堤 美散」が新ヒロインに昇格しているほか、イベントCGやPSP版ヒロインのアフターストーリーなどの追加要素が満載。



▲PS3版で新たにヒロインになった堤 美散。1つ年上の彼女と紡ぐ恋の結末とは――？

Preview

PS3 ラケットスポーツ

●2月24日発売　●SPG　●ユービーアイソフト　●¥3,990(税込)　●PS Move専用

PlayStation Moveで本物さながらのラケットスポーツを体験!!

PlayStation Move専用SPG『ラケットスポーツ』では、テニスやバドミントンなど、ラケットを使用する全6種類のスポーツを体感できる。ビギナー向けのラケットの当たり判定を広げるアシスト機能に加え、上級者向けに細かい動きで多彩なショットを再現できるエキスパート設定を搭載。また、それぞれ異なる得意な種目を持つ総勢11名のキャラクターや、富士山、コパカビーチなど、世界中の有名なロケーションを再現したプレイコートを使用可能！



▲ネットワークにつなげば、部屋にいながらにして世界中のプレイヤーと対戦可能！

2月の廉価版情報

ここでは、2月に発売される予定となっている廉価版タイトルをすべて掲載。低価格でリリースされる、お買い得な名作の数々を見逃さないように！

3日	ドラゴンクエストⅥ 幻の大地(アルティメット ヒッツ)	DS	スクウェア・エニックス	¥2,940(税込)
	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2(アルティメット ヒッツ)	DS	スクウェア・エニックス	¥2,940(税込)
	絶体絶命都市3 －壊れゆく街と彼女の歌－(PSP the Best)	PSP	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥2,800(税込)
17日	メモリーズオフ ～それから～ again(DL版)	PSP	5pb.	¥2,100(税込)
	メモリーズオフ #5 encore(DL版)	PSP	5pb.	¥2,100(税込)
	NINJA GAIDEN Σ2(PlayStation 3 the Best)	PS3	コーエーテクモゲームス	¥3,800(税込)
24日	METAL GEAR SOLID PEACE WALKER(PSP the Best)	PSP	KONAMI	¥2,800(税込)
	オペレーション フラッシュポイント: ドラゴン ライジング(Codemasters THE BEST)	PS3	コードマスターズ	¥3,990(税込)

Preview

PSP ファンタシースターポータブル2 インフィニティ

●2月24日発売　●RPG　●セガ　●UMD版¥5,040(税込)、DL版¥4,500(税込)、プレミアムボックス¥8,379(税込)

おもしろさは無限大!!　キズナをつなぐRPG

『ファンタシースターオンライン』10周年を記念するシリーズ最新作『インフィニティ』が、いよいよPSPに登場！　民間軍事会社「リトルウィング」のメンバーとなってグラール太陽系の未来を守るEpisode1をはじめ、新たに追加されたEpisode2を楽しむ「ストーリーモード」、最大4人で協力して戦っていく「マルチモード」などを楽しむことができる。なお、本作は前作の内容を完全収録しており、すべてのデータが引き継ぎ可能。本シリーズの魅力の1つでもある豊富な武器やアイテムも多数追加されており、既存武器に対してもさまざまな調整が行われているため、戦術の幅が広がっている。

また、ミッション合成で無限に楽しめるインフィニティミッション、見知らぬ人とキャラクター交換ができるフレンドサーチ、『PSO』でもおなじみだったビジュアルロビーなど、追加システムも多数あり、まさに無限に楽しめる作品に仕上がっている。

さらに本作では、クリプトン・フューチャー・メディア社のボーカロイドシリーズ『鏡音リン・レン』や『巡音ルカ』をはじめ、ガイナックスの人気アニメ「天元突破グレンラガン」や「ヱヴァンゲリヲン新劇場版」、『戦場のヴァルキュリア3』など、さまざまなアニメやゲーム作品とのコラボレーションが実現！　これらの登場人物・ロボットの衣装や武器は、パスワードアイテムや、ダウンロードアイテムとして実装されていく。



▲『PSO』に登場していたボス「オルガ・フロウ」。仲間と協力して立ち向かえ!!



▲コラボアイテムには衣装のほかに、マグロ剣などのユニークな武器（？）も登場する。

Preview

Xbox 360 むちむちポーク! & ピンクスゥイーツ

●2月24日発売　●STG　●ケイブ　●通常版¥7,140(税込)、初回限定版¥9,240(税込)

弾幕STGの雄・ケイブの人気作品がWパッケージで登場!

個性的かつ魅力的なキャラクターデザインで人気の縦スクロール型弾幕STG『むちむちポーク！』と『ピンクスゥイーツ～鋳薔薇それから～』がついにコンシューマー機に初登場。本製品は上記2作品がセットになっており、両作品とも移植に際して一新されたBGMを収録。さらにアーケード版を遊び尽くしたというコアなプレイヤー向けに、ルールやゲームシステムを大幅に変更した「アレンジモード」など、さまざまな新要素を搭載している。



▲『むちむちポーク！』は、難易度が抑えられた遊びやすいバランスとなっている。

Preview

Wii PS3 ルーンファクトリー オーシャンズ

●2月24日発売　●SLG　●マーベラスエンターテイメント　●¥7,140(税込)

異世界の島と海を舞台に、恋に仕事に大忙しの日々が始まる!!

ファンタジー世界を舞台に繰り広げられるヒロインたちとの恋愛をはじめ、野菜や果物を育てたり、各種素材を集めて合成したりと、さまざまな冒険や生活を楽しめる『ルーンファクトリー』シリーズ。美しいビジュアルと穏やかなストーリー、豪華声優陣の共演などで高い人気を集める本シリーズの最新作が、PS3とWiiで登場する。なんと本作では、シリーズ初となる男女別々の主人公（男性主人公：アゼル、女性主人公：ソニア）が登場し、どちらの主人公でも楽しむことができる。物語の舞台となるのは、主人公たちが暮らしていた世界とは異なる世界。ある日、突如出現した謎の光に包まれて異世界に飛ばされた主人公たちが、ヒロインの1人・オデットと出会うところから物語は始まる。

本作では謎の巨人・ユミルに乗って広大な海を冒険し、海中に沈んだ島や沈没船を引き上げて世界を広げることができ、さらに引き上げた島や沈没船は上陸＆探索することも可能。その奥地にはさまざまなお宝が眠るなど、冒険心をくすぐられる要素が満載！　島では農作物の栽培やダンジョンの探索、合成などもでき、新たに「ジャンプ」が可能になった戦闘では、より立体的なアクションが楽しめるようになっている。また、キャラクターを含むすべてのグラフィックが3D化されたことにより、従来に比べて登場キャラクターたちとの恋愛イベントに対する感情移入度が大幅にアップしているといえるだろう。



▲仲間モンスターとともに冒険へ！　協力して敵を倒すことで、合成に必要な素材を集められる。



▲島で開催される水着コンテスト。プレイヤーは審査員として投票に参加することもできる。

MINDJACK™
マインドジャック

ANOTHER STORY #2
「夢幻の螺旋」
-Heavy rotation-

text by 中澤光博

「クスリを売ってくれ」

　小声のつもりだったのに、コンクリート壁に囲まれた公園は音響効果が抜群で、想像以上に自分の声が響いてちょっとビビった。手の平や背筋に一気に汗が噴き出したが、大丈夫、たぶん表情には出ていないと思う。

　青っぽい街灯に隙間なく照らされた白い公園は、六本木交差点からほど近いというのが嘘のように人気がない。場所が場所だけに、静かすぎる場所は逆に怖いのかもしれない。だからこそ、こんな法から外れた取引にはうってつけなんだろうけど。実は50年以上前から様々なクスリの取り引きに利用されてきた売人の聖地らしい。

「出シナ」

　目の前に立つ小男が右の掌をこちらに差し出してきた。

　見るからにアラブ系の顔立ちで、アクセントが微妙におかしいけど日本語は通じるみたい。売人だし当たり前か。濃い緑色のダボダボシャツにサンドカラーのカーゴの取り合わせ。いわゆるB系だが、ひげむくじゃらの顔立ちにあってない。まあ、こっちも似たような格好で、普段着なれてないから同じようなもんかもしれないけど。

　僕は右のポケットをまさぐり、欠けた月のキーホルダーを差し出す。3日前、1万5千円で購入したものだ。お金を払う時、これで牛丼何杯食べられるか考えると妙に腹が立ったけど、クスリを入手するための手順なんだから仕方ない。要は、このキーホルダーが割符で、こいつを手に入れた段階で料金の支払いは終わっている。ここでは薬を受け取るだけで、現金は払わない。高額の前払いを強要しているわけで、払わないなら売らないよというかなり強気なスタンスだ。

　男は掌の上のキーホルダーをよく確かめもせずカーゴパンツの尻ポケットに突っ込む。キーホルダーに価値はないってことはわかってる。でもしっかり確認するとか、胸ポケットにしまうとか、1万5千円払ったんだから、もう少し丁寧に扱って欲しいって思わない？

　反対の手に持っていた錠剤が数粒入った小さく透明なビニールパッケージを僕に押し付けると、男はそそくさと公園を後にする。青白く照らし出された公園には死角がなく、相手に気づかれず後をつける余地はない。

　あれほど緊張してやってきたのに、終わってみればなんてあっけないんだろう。マツキヨで市販の風邪薬を買うのと同じぐらいの手軽さで手に入れてしまった。違法薬物を手にした現実感はまったくない。でも、この右手の中にある物が、クラスメートをぶっ壊してくれたのだ。僕らの学校をむしばむドラッグ。それが現実なんだ。

　僕の名前はダイスケ。花の高校2年生。

　ある日僕の頭の中に、突然誰かが話しかけてきた。

あ、ちょっと待って、白い目で見ないで。宇宙のブラザーじゃないし、妄想でもないよ。

　世の中にはマインドハックという技術があって、人の精神をハッキングすることができる。もちろん僕はそんなこと知らなかったんだけど、彼は実際にその技術を使って僕にアクセスしてきたのだ。経緯が経緯だから、最初から彼を信用していたわけじゃない。ただ、お互いに命を張ったある事件を通して、僕らは本当のパートナーになった。頭脳の相棒と運動の僕。二人でひとつの体を共有し、文字通り一体となっていろんな事件に取り組むようになった。おかげで、なかなか有意義な高校生活を送っている。

　今、相棒は自宅のパソコンの前で待機しているはずだ。

　教室の窓から注ぎ込まれる強烈な西日が、白いはずの大きな実験机を赤く染め上げる。普通より大きい教室はガランとしていて、その中にポツンと1人だけ、制服姿の女子がこちらを見つめている。かわいい派とコスプレっぽい派の両極端に評価の別れる薄水色の制服がよく似合っている。胸のネームプレートは2年生共通の黄色。その中の文字を読まなくても、近隣の男子学生なら誰でも彼女の名前を知っているかもしれない。名前はユウリ。一部では往年の名女優菅野美穂にそっくりだと言われているけど、正直、あんなよぼよぼのおばあさんと比較されてもピンとこないよ。そんな批評に関係なくとにかくかわいいんで、彼女はけっこうな有名人だ。

　そんな彼女と誰もいない教室で二人きり……誰もがうらやましがりそうなもんだけど。

「本当に飲むつもりなの？」

　沈黙に耐えきれなくなったのか口を開いた。声音と同様に心配そうな表情を浮かべて。

「だいじょうぶです。知ってるでしょ？　僕にはすごい相棒がついてますから」

　以前ある事件がきっかけで、僕と彼女は親しく話すようになった。だから彼女は僕の活動と、相棒の存在について承知している。

「でも……」

　それでも不安そうな表情を崩さない。無理もないかな。今から僕がやろうとしているのは、昨日手に入れたドラッグの試飲だ。クラスメートが二人、他にも学内の数人が廃人になったのをユウリも知っている。

「どうしても飲まないとダメなの？」

「うん。相棒が言うには、壊れちゃった人たちはみんなマインドハックされていた形跡があるみたいなんです。だから実際マインドハックされている状態で飲んでみれば、どう作用するのか見ることができるらしくって」

「だからダイスケくんが実験台になるっていうの？」

　実験台とは言いえて妙かもしれない。

「まあ、平たく言うとそういうことに」

「無茶よ」

　ユウリがこちらに詰め寄ってくる。

　確かに無茶と言えば無茶かもしれない。でもテロの現場に突っ込むのだって十分無茶だ。相棒はマインドハックが関わった事件に関して、大きな責任を感じている。友人として、それを取り除くことに協力するのは当然のことだと思うし、そもそもやりがいがある。本人に直接言うのは恥ずかしいけど、僕は彼との出会いに感謝しているんだ。

「何かあったらよろしくお願いします」

　制止の声は聞かなかった。

　僕は目をつむって、錠剤を二粒飲み込んだ。

■

　随分といきなり飲んでくれたもんだ。準備が間に合わなかったらどうするつもりだったんだ？　マジで。

　クスリはアッパー系の幻覚剤のようなものだが、なぜかマインドハックを受けた者の精神に対して致命的な作用をもたらすらしい。長期の使用による過剰摂取ならいざ知らず、一発でアウト。

筆者紹介
中澤光博
Mitsuhiro Nakazawa
株式会社ORG所属。Xbox 360『インフィニット・アンディスカバリー』でメインシナリオを執筆。現在は主に『バトル・スピリッツ』など、トレーディングカードゲームの開発ディレクター及び、同カードのフレーバーテキストなどのワールドデザインも行っている。

マインドハックが世間に公表されていない以上、クスリとハックを結びつけて考える者は皆無だろうし、クスリの成分を分析して推理するには、俺の薬学の知識が不足している。手っ取り早く対処法を知るには、実際に飲んでみるのが一番早い。あいつは俺を信用してうなづいてくれた。こんなイケてるバカ、他にいないだろ?

俺の部屋の隅には中古のプレイステーション20台からぶっこ抜いたCPUをつなげて、無理やり作った即席のスパコンがある。その昔は、アメリカ軍もゲーム機をつなげてスパコンがわりにしていたそうだ。そこまで飛びぬけた性能があるわけじゃないが、消費電力が少ないのと何より安価なのがありがたい。自慢じゃないが、俺もそこらの高校生とかわらない金欠病患者なんだ。

今、コンピュータには、ダイスケの脳のモニタリングをさせてある。もうすぐさっき飲んだクスリの成分が、胃の粘膜から吸収され、血管を通って脳に運んで来られるだろう。俺はモニターにかじりついた。頭の中に勝手に寄生している俺のことを「大切な相棒」って呼んでくれる奴なんだ。当然、全力で守って見せるさ。

クスリの成分が次々と精神の小部屋のドアをこじ開けていく。服用してから10分。意外に早くクスリは脳に到達し、その作用を表し始めた。

脳は立体構造の迷宮だ。シナプスが通路で脳細胞が部屋。通常、人は使用しない部分の扉を閉めて、おのれ自身を無意識に管理している。通常なら絶対に開かない扉がいくつもある。しかし、マインドハックを受けた人間の脳に鍵のかかった扉はない。

マインドハックは、デジタル化した自分の精神を相手の脳に送りこみ、相手を操る技術だ。ハックした者は被害者の脳の小部屋の鍵をすべて解除する。すべての小部屋に自由に出入りできる方が、相手に気づかれずに心を自由に操つれるから。

モニタリングしているダイスケの脳を観察したところ、どうやらクスリは、鍵のかかっていない扉を開けてしまう作用があるらしい。つまり、マインドハックを受けた者はすべての扉をおっぴろげてしまうわけだ。人間の精神はそこまでの処理能力を持っていない。許容量を超えたプログラムはハングする。

廃人様の誕生だ。

理屈はわかった。これで対処もできそうだ。

一度生命機能に関わる小部屋を除いたすべての扉をロックして気絶させる。その後クスリの効力が切れたところでいくつか開けば、あとは自然に回復するだろう。

プログラムを作って流す手段は今後考えるとして、とりあえず実験をこれ以上続ける意味はない。ダイスケがオーバードーズする前に解放してやろう。

俺は思考から抜け出して、再びモニターを注視した。

えっ?

真っ暗だ。電源が落ちてる?

机の下にもぐりこんで確認してみるが、異常ない。

PCは作動している。プログラムも走っている。

再びモニターに目を移す。

真っ暗。

電源じゃない。ダイスケとのリンクが切れている。

キーボードにとびついて、ダイスケのヘッドセットをコールする。

……応答がない。

ダイスケとマインドハックを通してつながっていなければ、処置のしようがない。このままクスリに対処しなければダイスケは……。

えっ?

■

わきあがる汗。

耳のすぐ横で大音量で繰り返される不快な時計の音。

視界全体がピンク色を帯びて2重写しにゆがむ。

完全なるバットトリップ。

吐き気がないだけましかもしれない。

暑くてシャツが邪魔。ボタンが飛んだ気がするけどかまってられない。

シャツだけじゃない。

ヘッドセットなんてつけてられない。

でもそれじゃ相棒が。

相棒って誰だ?

机にぶつかった椅子が邪魔だ脛が痛いむしろ熱いそう暑いんだこんなところにはいられない歩く足がもつれるなんでうまく歩けない! 転ぶのは嫌だ痛い椅子のせいだ椅子が邪魔だ椅子は四足だ四足になればいい四足は犬だワンと鳴けわんわんワンワン。

「ワンじゃねえ、人間様ならシクシクにしとけ」

精神に直接叩きこまれるような相棒の声。

それが聞こえたのを自覚したのと同時に、不快感が体中から消え去っていた。

ゆっくり目を開けると、心配そうな表情を浮かべたユウリの顔が大写しで目に入る。

どうやら僕はユウリに上半身を抱えられ、膝枕のような状態で床にのびていたらしい。

頭には、もぎとったはずのヘッドセットが装着されている。不思議に思って右手でそいつに触れてみる。

「そばに人がいたこと。それがユウリだったこと。2重に幸運だったな」

口にはしなくとも、疑問は直接相棒に伝わったようだ。

「彼女をハックして、おまえにそいつをつけさせたんだ」

なるほど。納得した。相棒は相棒にしかできない芸当で、ヘッドセットを外すなんて僕のミスを帳消しにして、僕を助けてくれたわけだ。

「悪かったな。お前の肉体へのフォローが足りなかった」

いいんだよ。相棒のせいじゃない。

僕は心の中でつぶやいて、ユウリに安心するように微笑みかけると、頭の向きを変え、ユウリの足に頬ずりした。2度目の役得。やっぱり生きてるっていいよね。

なんとか実験は終了。

これで少なくともこの学校からマインドハックの被害者を減らすことができるだろう。

代償は、クスリ代1万5千円と破ったシャツ代２０００円、そして、ユウリにおごったたこ焼き一皿４００円だった。

前回に続いて今回も中澤光博氏による、もう1つの『マインドジャック』をお届けする。またP.72からは、SWATなどで採用され、本作にも取り入れられている格闘術「クラヴマガ」に、編集部きっての格闘技好きが挑む体当たりレポートを掲載!

PS3 Xbox 360 マインドジャック

2011年1月27日発売		¥8,190（税込）
AC	ジャンル	STG（マインドハックシューティング）
戦略	メーカー	発売元：スクウェア・エニックス／開発元：フィールプラス
対戦	備考	プレイ人数：1～6人／オンライン対応

メカや一般市民も操れる新機軸STG!



▶敵対者として乱入してきたほかのプレイヤーが操れるのは敵兵だけではない。行く手を阻むメカを操ることも可能だ。

西暦2031年、全世界で大流行したヘッドセットを利用して、他者の魂と肉体を乗っ取る「マインドハック」が秘密裏に行われていた。本作の特徴は、このマインドハックを利用した独創的なオンラインシステム。オンラインに接続してストーリーモードをプレイしていると、ほかのプレイヤーが協力者や敵対者としてゲームに参加してくることがある。協力者は主人公ジムとともに、レベッカや一般人をマインドハックしながら戦い、敵対者は敵兵やメカなどにマインドハックしてジムたちを邪魔することができる。

 1月27日発売の電撃プレイステーション Vol.488でも『ニーア』のシナリオを手がけた菊地はなさんによるサイドストーリーを掲載中!!

貧弱だった僕が、こんなに強くなった！

『マインドジャック』で取り入れられた護身術「クラヴマガ」体験レポート！

「精神的にも肉体的にも弱い」ことを治したいと思っていた僕は、あるときTVゲームの『マインドジャック』に登場するキャラの動きに護身術「クラヴマガ」の技術が採用されていることを知った。不思議な響きに興味を持ち、さっそく無料体験。果たして強くなれたのか？

「クラヴマガ」とは？

イスラエルで開発された軍事向けの戦闘術で、アメリカのFBIやSWATのほか日本の自衛隊でも採用されている。ほかの格闘技との違いは、より実戦的で覚えやすいこと。一般人向けには「護身術」として教えられ、30代を中心に幅広い層のメンバーが通う。市ヶ谷のほか、青山・名古屋・大阪でも定期クラスを開催。

クラヴマガ・ジャパン 市ヶ谷スタジオ

- ●場　所：東京都千代田区九段南4-3-13 麹町秀永ビルB1F
- ●アクセス：JR市ヶ谷駅から徒歩5分
- ●月額費用：¥10,500～¥19,800（税込）
- ●TEL：03-3263-4555
- ●HP：http://www.kravmaga.co.jp/



インストラクターの西尾健さん。「運動不足やストレス解消にも最適です」。



パンチ

両足を踏み込み、同時に腰と拳を回転させながらストレートを力強く打ち込む。当たる場所の表面ではなく、その奥のほうを破壊する気持ちで打ち込むと威力が高くなる。

相手の肩やヒザなどにタッチし合う（防御する）

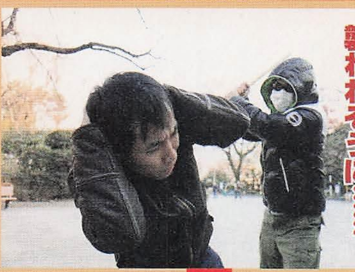
技を出す前の基礎練習。相手の肩、太ももに触れたり、つま先を踏んだりする。相手も同じことを行うので、同時にそれを防御する。これだけでもかなり息があがる。

のど突き

指先を伸ばして、指の腹のあたりで相手のノド（のど仏のやや下あたり）を突く。ツメに近い部分を当ててしまうと、突き指してしまう危険があるので避けること。

「クラヴ・マガ」体験前

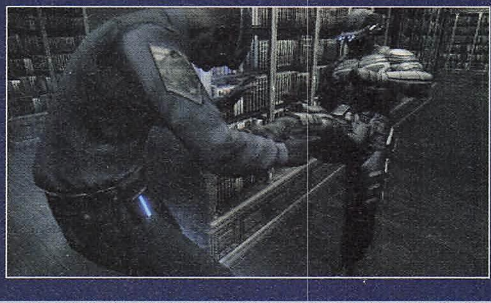
以前の僕は、精神的にも肉体的にもとっても貧弱だった。





そんなとき、『マインドジャック』というゲームに近接格闘技「クラヴマガ」が採用されていることを知った。

インストラクターによるモーションキャプチャーでゲーム中のキャラクターは動きがよりリアルに！



▶所持している武器や敵の状態により、さまざまなアクションが繰り出される。



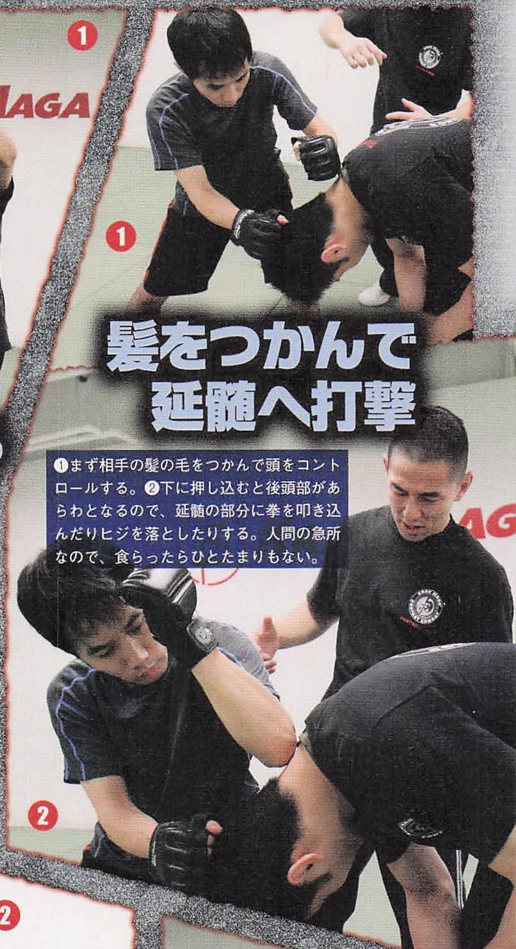
▶武器への対策もトレーニングに取り入れているので、迫真性が増している。

『マインドジャック』の開発陣は、あるとき「クラヴマガ」と呼ばれる戦闘術が軍隊で使われていることを知り、これをアクションシーンに取り入れようと思ったと語る。クラヴマガ・ジャパンのチーフインストラクターである松元氏は、FBI、SWAT、米軍特殊部隊など数多くの警察、軍、政府機関に指導している人物。その経験とノウハウにもとづいたアクション監修とモーションキャプチャーにより、ゲーム内の兵士の動きなどがリアルに再現されている。



ナイフを持った手を制御しながらヒザ蹴り

①相手が振り下ろしてきた腕を、チョップをするような形で防ぐ。同時にパンチを打ち込む。②肩と手首をしっかりとホールドする。③相手の手首を後ろに回しながら頭を押さえつける。④ヒザ蹴りや金的を叩き込む。



髪をつかんで延髄へ打撃

①まず相手の髪の毛をつかんで頭をコントロールする。②下に押し込むと後頭部があらわとなるので、延髄の部分に拳を叩き込んだりヒジを落としたりする。人間の急所なので、食らったらひとたまりもない。



相手から銃を奪う

①銃身をつかんで銃口を逸らす。②つかんだ銃身を素早く相手の腹に押しこみ、同時にパンチを打ち込む。③銃身をつかんだ手を勢いよく引き抜いて奪う。④素早く銃を構えて、自分が有利な状態を作り出す。

「クラヴマガ」体験後

精神的にも肉体的にも強くなった気がする！





金的を入れてマシンガンを奪う

①素早く銃口部分と銃床部分をつかんで、銃口が自分に向かないようにコントロールする。②銃を持ちながら相手の金的を蹴り上げる。③銃をひねって、相手の手を引き金から離す。素早く銃を構えて制圧する。

※ここで紹介している技は、あくまでも護身術(自分や他人の体を守るための技術)です。常に危険から遠ざかることを念頭に置き、軽々しく真似をしたり、こちらから相手を打ち倒したりすることに使ってはいけません。

絢爛豪華な幕末を舞台に侍の生き様を体感せよ！

自由度の高さがハンパじゃない 時代劇アクションアドベンチャー

2002年の発売以降、自由度の高さで多くのユーザーを魅了してきた『侍道』シリーズ最新作がPS3で登場!! 時は幕末、開国の影響で異国文化に彩られた港町・阿弥浜を舞台に、1人の侍の生き様が描かれる。イベントシーンの奔放さは健在で、強面の代官に跳び蹴りをかますこともできるなど何でもアリ。ときには、常識を欠いた奇行が功を奏して、新たな展開を生むこともあるので油断できない。見せ場となるバトルアクションには、時代劇の殺陣を彷彿とさせる爽快感重視のシステムを導入。日本古来の武器に加えて、時代背景を反映した近代武器を使えるのも大きな魅力だ。なお、舞台となる港町はプレイヤーの行動によって様相を変える。自分だけの生き様を刻み、侍ライフを満喫しよう。

いずれかの勢力に手を貸すも寝返るもプレイヤーの自由



▶今作の舞台となる港町には、幕府派、攘夷派、外国勢と幕末ならではの勢力が混在する。仲間になったり裏切ったりと、彼らとどうかかわるかで物語の流れが分岐していく。

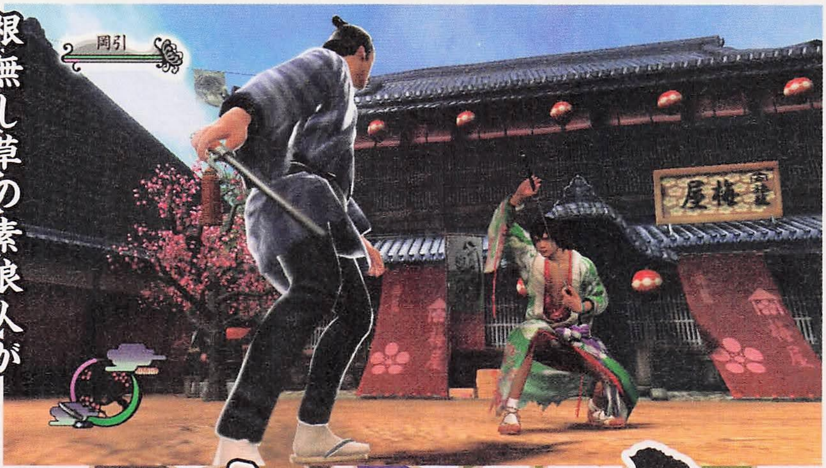
『侍道』シリーズならではのエキセントリックなイベント



◀シリーズのお約束として、シリアスな場面でも珍妙なセリフ選択肢が用意されている。簀巻きにされて海の藻屑となる覚悟をしつつ、抱腹絶倒の展開を狙うのも一興だ。



根無し草の素浪人が港町の歴史を変える…





主人公(プレイヤー)（青年タイプ）

物語の舞台となる港町・阿弥浜にふらりとやってきた素浪人。どこからやってきたのか、何者であったのかなど、一切の過去は謎に包まれている。この男の活躍で、歴史は大きく変動するようだが……。

PS3	侍道4	
3月3日発売		¥7,770（税込）
ACT	ジャンル	A・AVG（アクション・アドベンチャー）
歴史	メーカー	発売元：スパイク／開発元：アクワイア
育成	備考	プレイ人数：1人用

主人公は3タイプから選択可能

ベースとなる容姿は、ゲームスタート時に年頃が異なる3つのタイプから選べる。さらに、ゲーム中に呉服屋や理髪屋で衣服や髪型の変更、顔や体型の調整など、自分好みに細部までカスタマイズができる。



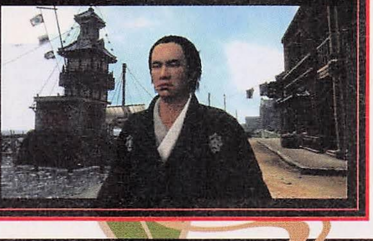
（若年タイプ）



（壮年タイプ）

初回特典 坂本龍馬のDLCコードを同梱

初回生産版には、特典で主人公の外見を坂本龍馬に変えられるDLCコードが付いてくる。龍馬になりきりたい人に最適！



幕府勢力　幕府に従順な権力側の人々



▲罪人に対する毅然としたセリフとは裏腹に、大老の顔には拷問への期待と喜びが浮かぶ。



▲情熱を失った茂は洋学を生かすことなく、職務も怠惰にこなしている。

運上所頭取

茂呂（もろ）　茂

外国との輸出入貨物を監督する役人。幕臣きっての切れ者だったが、幕府の行く末に失望し人が変わってしまう。

恐怖の大老

鬼怒川（きぬがわ）怨仙（おんせん）

幕府の威信回復という大義名分で、反対派の侍から無実の庶民まで手にかける暴君。冷酷非道な性格で、処刑をこよなく愛する。

忍者集団「暗闇脳天」刺客

まだら

大老・鬼怒川に仕える公儀隠密「暗闇脳天」の1人。常に不気味な仮面を被っており、その正体は不明である。

悩める代官

琴吹（ことぶき）　光（ひかる）

攘夷志士の横暴と海外勢力に頭を悩ます阿弥浜の代官。大老の圧政に不満を抱きつつも、幕府のために刀を振るう。

港町・阿弥浜で拮抗する三大勢力に注目！

ここでは、ひと癖もふた癖もある三大勢力の主要人物たちを紹介しよう。

攘夷勢力　攘夷と愛国を掲げる草の根集団



▲日本文化を愛する赤城。語学所設立の際は、彼らからの妨害は避けられないだろう。

居酒屋の若女将

朱美（あけみ）

居酒屋「真実」を切り盛りする若女将。攘夷志士たちのよき理解者で、影ながら彼らの活動を支える。

般若党リーダー

赤城（あかぎ）烈斗（れっど）

攘夷運動の指導者。尊皇攘夷や倒幕というよりも、純粋に侍の時代と日本文化を守るために戦っている。

攘夷志士

小暮（こぐれ）迅雷（じんらい）

幼なじみで親友の赤城に請われて、般若党に加わった剣士。主に暗殺を請け負う居合い斬りの天才。

外国勢力　和親条約を結ぶべく日本を訪れた一団



小公女

ローラ＝リータ

幼い頃に両親を亡くし、事業と財産を受け継いだ侯爵家の一人娘。流暢で上品な日本語を話し、大使としての勤めを果たす。

イカ✕した伯爵

ジェット＝ジェンキンス

有事に備えて日本に派遣された英国貴族。退屈な日々に辟易してスリルを求めるも、スリルの域を踏み越えて破壊願望にまで達している。

海兵隊隊長

メリンダ＝デカメロン

ローラ護衛の任を帯びた、英国海兵隊の鬼隊長。騎士道に強いこだわりを持ち、銃器が広まった今なお、甲冑と剣を愛用している。

侍道とは自由奔放と見つけたり…!?

汝が生きた証を刻め!!

本作の1回あたりのプレイ期間は最大でも7日間。この間、愛用していた武器や開設した語学所などは、"生きた証"として次回以降のプレイに受け継がれる。町の変化を楽しむだけでなく、計画的に生を重ねてベストエンドを目指すという手もある。



▶かつて自分が愛用していた武器とめぐり会うことも!?



◀心血を注いで開設した施設も次回プレイに受け継がれる。



▶前世で悪事ばかり働いていたせいで、町の治安が悪化。

動かざる者食うべからず!!

恋の伝令といった安穏なものから、暗殺や復讐といった剣呑なものまで、主人公のもとには多様な依頼が舞い込む。これらの"なりわい"を請け負うことで、銭を稼ぐことができる。もちろん、これを受けるかどうかはプレイヤーの自由。より多くのなりわいをこなせば、阿弥浜での名声も高まることだろう。



▶悪人どもを一刀両断! ある意味侍らしい稼ぎ方の1つ。



◀地道に物を売るのではなく、商売敵の荷を壊す悪役稼業。



▶町娘の依頼を受けて、意中の相手に想いを伝えよう。

剣技を極める

緊迫感あふれる立ち回りは時代劇の華。バトルアクションの基本をはじめ、「また、つまらぬものを斬ってしまった」システムに注目!!



自分好みの得物と流派を選べる!

本作では、武器それぞれに複数の流派が存在する。プレイヤーは武器ごとに好みの流派を設定して修練を積むことで、多彩な必殺技を会得!



▲無頼流"一刀"が炸裂! 野性的な動きを得意とし、予測のつかない動きで敵を翻弄する。



▶激勝流槍術"一突き"。間合いを取り、懐に潜り込ませることなく戦いたいという人にオススメ。

俺流の流派も作成可能!

既存の流派に手を加えることで、オリジナルの流派を作ることができる。構えや技を組み合わせて、こだわりの俺流を生み出せ!



▲戦いで得た"腕前点"を消費して技を設定していく。



▶より多くの敵を倒して他流派の技を極め、俺流を充実させよう。

さらに玄人好みの無手も!





◀適闘流体術"心"。刀を相手に拳で挑む恐れ知らずの一撃。

神速の一閃 「また、つまらぬものを斬ってしまった」システム

混沌とした阿弥浜では、正々堂々とした戦いばかりとは限らない。たとえば町中で複数の無頼漢に囲まれたときなどは、「また、つまらぬものを斬ってしまった」システムの出番。気になる威力は、ゆるいネーミングからは想像もつかないほどに圧倒的だ。発動すると、抜刀を合図に敵の動きはスローモーションになり、主人公だけが超人的な速さで周囲の敵を斬れる。仕上げに刀を納めると、鯉口の音に合わせて敵が一斉に崩れ落ちるという代物。発動中は敵の体力を好きなだけ削れるので、ピンチのときに役立つ。

▼▶袈裟懸け、斬り上げ、なぎ払い、神速の斬撃が敵を襲う。周囲の野次馬すら凍りつく、映画顔負けのダイナミックなアクションを見逃すな!







▶納刀と同時に時間の流れがもとに戻り、斬った相手の断末魔が……。

色欲を極める

幕末の侍ライフには、戦いもあれば恋もある。好みの娘を見つけたら、本能のままにアタック開始。口説いて忍んで××。夜の百人斬りを目指し、欲望全開で突き進め！

煩悩炸裂 「今夜、お待ちしてます」システム

『侍道3』でおなじみ、伴侶を作る「黙って俺について来い！」に替わる新システム。一晩に1人まで、スリリングな"夜這い"を味わえる。メインストーリーには無関係の脇道で、一歩間違えると代官所に直行のリスクを負う。



▲ロマンスの華が咲き乱れたら約束成立。あとはあふれる煩悩を抑えつつ、日が暮れるのを待て。

〔壱〕意中の娘を口説き落として

好みの娘に声をかけ、歯の浮くようなセリフを畳みかけて口説き落とす！　みごと、娘のハートをつかむことができると、"夜の約束"が取り交わされる。

〔弐〕深夜になるのを待って侵入開始

深夜になったら約束の娘宅に忍び込み、邪魔者を排除しつつ娘のもとへ。お目当ての娘を見つけ、布団を引っぺがせば誰にも邪魔されない夜の旅籠へ突入！　ちなみに、間違えてほかの住人の布団をめくり騒がれると、岡っ引きを呼ばれてしまうので注意！

カメの頭のテカリ具合が目印!?



▶娘の布団に接近するとカメの頭（音読み禁止!!）が激しく反応。煩悩に忠実な心強いレーダーだ。

危険 深夜の娘宅にはさまざまな障害が!?

娘宅には番犬や住人、ふんどし一丁のライバルなど、邪魔者たちがひしめく。番犬か住人に見つかると岡っ引きを呼ばれてしまうので、一撃昏倒の手刀と忍び足を駆使して進め。



〔参〕娘を見つけたら××なおたわむれタイム!!

おたわむれタイムは、ある意味真剣勝負。娘の恥じらい攻撃に耐えつつ娘のゲージを0に追い込む。ここで下手を打つとみじめな夜が待っている。



◀恥じらい攻撃を繰り出す娘。ときには、侍を吹き飛ばす強烈なヒップアタックを放つ!!

▲オイタを続けてゲージを減らす。これぞ、おたわむれの時間！



▶娘に招かれるまま這い寄る侍。このあと2人は……。

変態を極める(!?)

『侍道』シリーズの醍醐味の1つ、悪を極めた外道プレイ。辻斬り押し入りなんでもアリだが、道を外れた者には相応のおしおきが!!

戦慄の拷問 「地獄の沙汰もオレ次第」システム

悪事を働いて代官所に連行されると、三姉妹による拷問開始！　拷問自体はさまざまなミニゲームになっており、みごと耐えきれば恩赦を受けられる。誰に拷問されるかで種目（?）も変化する。ときには、新たな世界に開眼する者もいるとか!?









※一部の方々にはご褒美です

拷問三姉妹とは？

大老・鬼怒川の愛娘たち。阿弥浜が外国人居留地に決まって以降、監視役として派遣される。普段はごく普通の三姉妹だが、罪人を前にすると勝負服に着替え、喜々として拷問を執り行う。



長女 鬼怒川万由（きぬがわ まゆ）

拷問で手なずけた"人間豚"を配下に持つ。世間知らずで独占欲が強く、重度の運動音痴でもある。

次女 鬼怒川千佳（きぬがわ ちか）

交渉能力に長け、岡っ引きたちを使って作戦を指揮する。切羽詰まるとヒステリーを起こすのが珠に傷。

三女 鬼怒川百合（きぬがわ ゆり）

自己主張に乏しく鈍くさい三女。拷問を純粋な娯楽ととらえ加減を知らないため、一番タチが悪い。

『Dragon Age: Origins』は王道かつEDGEなファンタジーRPGだ!!

（ルビ：ドラゴンエイジ／オリジンズ／エッジ）

海外で320万本以上の大ヒットとなった超大作RPGが、ついに日本で発売!! 本格派のファンタジー RPGらしい王道の楽しさと、日本のゲーマーの常識を超える"鋭さ"を持つ本作の魅力を、くまなく紹介しよう!!



PS3 Xbox 360	Dragon Age: Origins（ドラゴンエイジ：オリジンズ）
2011年1月27日発売	¥8,190（税込）
冒険 戦略 ジャンル	RPG
メーカー	発売元：スパイク／開発元：BioWare
備考	プレイ人数：1人用

DRAGON AGE ORIGINS

『Dragon Age: Origins』のココが王道!!

開発元のBioWare社は、過去にテーブルトークRPGの名作『ダンジョンズ&ドラゴンズ(D&D)』のコンピュータゲーム化も手がけているだけに、本作には剣と魔法のファンタジーRPGとしての王道が、物語面でもシステム面でも詰まっている。そのため日本のゲーマーでも、作品世界に入り込みやすくなっている。

4人のパーティが協力して戦うリアルタイムバトル

本作の戦闘は、最大4人のパーティメンバーが同時に行動するリアルタイムバトルだ。アクションの腕前はさほど要求されないが、画面上では実際に剣がぶつかり合い、弓矢や魔法が飛び交うために、臨場感のある迫真の戦闘が味わえる。メンバーは直接操作のほか、あらかじめ設定した「作戦」に従って行動させることも可能。メンバーの持つタレント（特技）やスペル（呪文）を組み合わせて、強大な敵を打ち破れ！



▲盾役の戦士が敵を引きつけ、魔道士が後ろからスペルで援護する、なんて戦い方も可能だ。

ドラマチックな物語を支える壮大かつ緻密な世界観

本作は自由度が極端に高いオープンワールドRPGとは異なり、プレイヤーは「ダークスポーンの侵略を阻止する」という大きな目標に沿って行動する。そのためゲームの進め方は、日本の大作RPGなどに通じるものがある。一方で、物語を支える世界観は、神話から街の住人の生い立ちに至るまで、緻密に設定されている。膨大な会話と文章によって、ファンタジー世界が圧倒的なリアリティを持って描き出されている。



▲この世界には主人公の背丈を軽く凌駕するような大きさのクリーチャーもゴロゴロいる。

闇の軍勢「ダークスポーン」の侵略から王国を救え!!

遠い昔、世界を征服した賢者たちは、強欲にも神の国に攻め込んだ。創造主の怒りを買った賢者たちは、罰として闇の怪物「ダークスポーン」に姿を変えられた。それ以来、ダークスポーンの軍勢が何度も地上に攻め込んできたが、人々は種族の垣根を越えた戦士の集団「グレイ・ウォーデン」を組織して、襲撃に対抗してきた。そして今、フェレルデン王国の南から、かつてないほどのダークスポーンの大軍が押し寄せつつある。にもかかわらず人々は己の欲望のために他人を裏切り、互いに争いを続けている。主人公は対立する王国の人々を団結させて、ダークスポーンの侵略を阻止することができるのか!? 本作は、緻密な世界観と戦略的なバトルによって描かれる、本格派のファンタジーRPGだ。無数の選択肢を選び取っていくことで、自分だけの物語を紡ぎ出せ！



▲物語の後半では、ハイドラゴンといった強大なクリーチャーと対峙することも。旅の途中で仲間となったパーティメンバーと力を合わせ、戦略的なバトルを駆使して、この強敵に勝利せよ!!

『Dragon Age: Origins』のココがEDGE!

「EDGE」とは"トンガってる"という意味の英語で、過激なぐらい際だっているものを指す言葉だ。遊びのフトコロの深さから、"やりすぎじゃない!?"と驚く部分まで、日本のゲーマーに衝撃を与える本作のユニークさに要注目!!

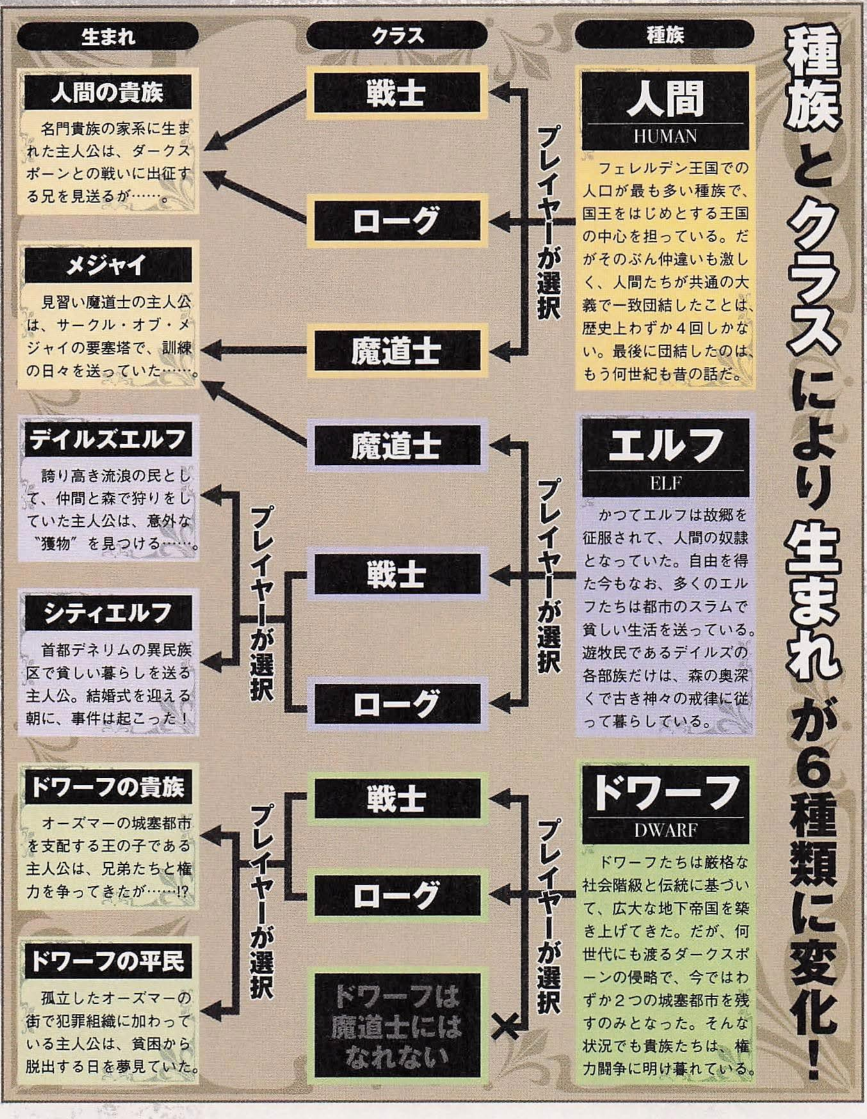
ココがEDGE! 生まれ

主人公の生い立ちによって序盤の物語が変わる!!

本作では主人公となるキャラクターを作成する際、男女の性別に加えて、種族とクラス（職業）を自由に選択可能。さらに左の図で紹介しているように、種族とクラスの組み合わせに応じて、主人公の「生まれ」が6種類に変化する。この6種類の「生まれ」の1つ1つに専用の「冒頭ストーリー」が用意されており、ゲーム開始から数時間ぶんの展開はそれぞれ異なるものになる。つまりキャラクターメイキングによって、ゲーム冒頭の物語が6通りに分岐するというわけだ。冒頭ストーリーでは、主人公のその後の人生を大きく変える事件が用意されており、この事件にどう対処したかによって、やがて進行する本編の展開にも影響を与えていく。プレイヤーは生い立ちの時点から、主人公と一体化したロールプレイが楽しめるのだ!!


▲主人公のキャラメイクでは、外見も自由に設定できる。顔にタトゥーを入れることも可能。

種族とクラスにより生まれが6種類に変化！



生まれによって異なる「冒頭ストーリー」をピックアップ!

栄光ある家柄を襲った悲劇とは!? ◆◆◆ 人間の貴族

主人公が生まれたクーズランド家は、王国のために代々戦ってきた、名門貴族の家柄だ。そして今、主人公の兄であるファーガスが、ダークスポーンの軍勢と戦うために出征しようとしていた。出征の当日には、父の戦友であるハウ伯爵が援軍に訪れる。しかし……。


▲優れた領主として知られる主人公の父の身に、何かが起こる!?

「試練」を終えた見習い魔道士を待つものは？ ◆◆◆ メジャイ

はるか昔、賢者たちによって神の国への侵略が行われたと伝えられているこの世界では、魔力の才能を持つ者は全員、テンプル騎士団の監視のもとにサークル・オブ・メジャイの塔に幽閉されている。見習い魔道士の主人公は、正式な魔道士になるため「試練」に挑む。


▲夢の世界「フェイド」にやってきた主人公は、奇妙な住人たちと出会う。

華やかな結婚式が悲劇に変わる!! ◆◆◆ シティエルフ

フェレルデン王国の首都デネリムにあるエルフの異民族区では、主人公とその婚約者の結婚式が行われようとしていた。ところがそこに、デネリムの領主の息子ヴォーンが、護衛を引き連れて乱入してきた。この喜ばしい日にヴォーンが取った恐ろしい行動とは……。


▲エルフの女性たちに横暴な態度を取るヴォーンに、主人公は反発する。

そして主人公は…「グレイ・ウォーデン」の一員に！

どの生まれを選んでも、主人公はやがて、ダークスポーンと戦う戦士団「グレイ・ウォーデン」の一員となる。そして主人公はフェレルデン防衛の要所、オスタガーの城塞で、ダークスポーンの大軍と対峙する!!


グレイ・ウォーデンの戦士 ダンカン

▲半ば忘れ去られていた「グレイ・ウォーデン」の組織を守る歴戦の勇士。王国の各地で有望な若者をスカウトしている。

ココが EDGE! 仲間

パーティメンバーはアブないヤツばかり‼

フェレルデン王国を旅する途中では、出会った人物がパーティメンバーに加わることがある。ところが彼らはいずれも自己主張の激しい性格なので、主人公が取った行動に対して、すぐに不満を並べてくる。なかにはまったく正反対の性格をしている連中もいるため、あちらを立てればこちらが立たずといった状況になることも。このようにアクの強いパーティメンバーを贈り物でなだめたりして、上手にコントロールするのも、パーティのリーダーである主人公の努めなのだが……。ちなみに、主人公と一緒に行動できるパーティメンバーは3人までとなるが、仲間が4人以上になった場合は、夜のキャンプなどで、いつでもメンバーの変更が可能。待機している仲間も、ゲームの進行に応じてレベルアップしていくので、レベル差がつくこともなく安心だ。



頼れる兄貴分の正体は⁉

アリスター

グレイ・ウォーデンの先輩で、主人公の兄貴分となる戦士。教会の武装組織であるテンプル騎士団の一員だったが、性格は軽めで信心深さとは無縁だ。レッドクリフの城主をはじめ王国の貴族にやたらと知人が多いが…？



キュートな吟遊詩人の過去とは⁉

レリアナ

吟遊詩人として各地を渡り歩いていた女性。吟遊詩人というとロマンチックな感じだが、実際はスパイやアサシンを兼ねていることが多い。レリアナも信心深い態度を見せつつ、過去についてはほとんど語ろうとしない……。



人生も服装もワイルドな美女

モリガン

荒野に棲む伝説の魔女、フレメスの娘である魔道士。露出度の高い服装に見とれてしまうが、性格も大胆だ。常識に束縛されるのを嫌い、他人を見下す態度を取る。生半可な気持ちで付き合うと、痛い目に遭いそう……。



そしてコイツもパーティの一員！

マバリ犬

フェレルデンの軍隊では、「マバリ」と呼ばれる軍用犬が活躍しており、その一匹がパーティに加わる！　主人公との会話では、ゴロゴロ転がったり吠えたりするだけかと思いきや、アイテムを拾って持ってくることも。



屈強な戦士は殺人犯⁉

スタン

屈強な巨体を持つクナリ族の戦士。主人公が初めて出会った時、彼は殺人犯として檻の中に閉じこめられていた。寡黙なスタンは、事情を語らないが……。戦闘では有能だが、一緒に冒険するのはなんだか怖い気もする。

ココが EDGE! 戦闘

死闘を終えた後には主人公も仲間も血まみれに⁉

戦闘の際、戦士とローグは戦闘術である「タレント」を、魔道士は魔法の呪文「スペル」を使用できる。タレントやスペルは敵を直接攻撃するだけでなく、味方の能力値を上昇させたり、武器に属性を付与したりすることも可能。タレントやスペルを上手に利用することで、戦いを有利に進められる。ちなみに、こうしたタレントやスペルを使用すると、仲間の身体が輝いたり、剣が炎に包まれたりして、効果が目に見える形で現れる。そして戦闘後もしばらくはその状態のままなので、全身がキラキラ光りながら街の住人と会話したり、背負った剣が燃えていたりと、シュールな光景が続出！　さらには返り血を浴びて血まみれのキャラもいたりして、ヤバさ満点だ！



▶直前の戦闘で雷の魔法がかけられたために、街の中を移動するあいだも、アリスターが背負った剣はビリビリとスパークしっぱなし。触るとシビレちゃいそう……。



▲顔が血まみれのまま、爽やかに自分の半生を語るレリアナ。戦闘直後のパーティメンバーは、どんなに偉い人と話すときでもこの有様です。

ココが EDGE! 知識

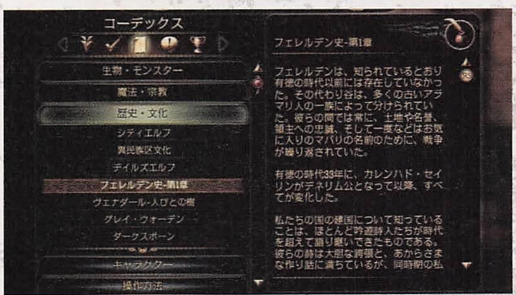
世界の秘密が記された百科事典「コーデックス」を読み解け！

新たな土地を訪れたり、新たな人物に出会ったりすると、「コーデックス」を入手することがある。コーデックスとは、神話や伝説から社会制度の解説、貴族をはじめとする著名なキャラクターの紹介まで、この世界に関する情報が百科事典風に記述されたデータベースだ。ゲームを進めるうえで必ずしも読む必要はないが、会話の中に登場する固有名詞の意味がわからないときなどには、大いに役立つはず。さらに細部をじっくり読み進めれば、クエスト解決の手がかりが見つかることも……⁉

そうした攻略のヒントとしてだけでなく、細部まで緻密に設定された世界観を堪能し、舞台となる異世界にリアリティを感じるためにも、ぜひ一度は読んでみよう！



▶本棚や机の輝いている部分を調べると、コーデックスを入手できる。データは蓄積され、後からじっくりと読み返すことも可能。



▲プレイ中に入手したコーデックスは、項目ごとに分類されて、メニューから参照できる。ここでしか知ることのできない、世界の秘密が満載だ！

ココがEDGE! 会話

街の住人と主人公の会話にパーティメンバーが乱入⁉

本作のプレイでは、主人公と街の住人との会話が、非常に大きなウェイトを占めている。会話といっても、相手の話をただ聞くだけではない。主人公が話す際には常に4～5種類の選択肢が登場し、しっかりとこちらの意志を伝えることができる。皮肉を言って相手を怒らせたり、説得して自分の意見に従わせたりすることも可能。会話だけでクエストが解決できる局面も少なくない。

しかも会話の最中には、主人公に同行しているパーティメンバーが、勝手に発言して情報を補足したり、相手の話にツッコミを入れたりすることも。もちろん、同行するメンバーによって反応は異なるので、訪れる場所に関係がありそうな仲間を事前に入れ替えておくのも有効だ。

さらに、会話の中で主人公が下した決断に対して、仲間が「おいおい、オレは納得いかないよ！」といった具合に、文句を言い出すこともある。この場合には、文句を言った仲間の主人公に対する好感度が低下しているので要注意。こうした細かい不満が積もり積もって好感度が限界以下になると、その仲間はパーティを勝手に離脱してしまう。最悪の場合、いきなり主人公に襲いかかってくるなんてことも！　しかもモリガンのように自由奔放なキャラだと、「人助けをする」なんて決断に文句を言ったりするから始末が悪い。仲間の勝手気ままな発言に振り回されて…いったいどうすればいいんだ!!

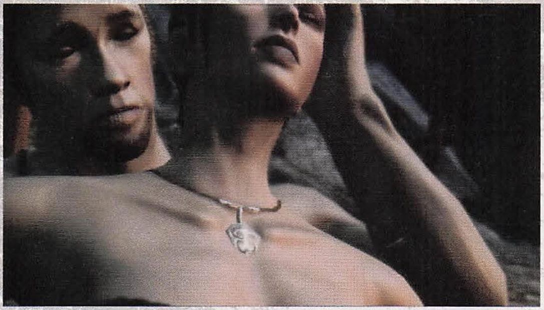


▶街の住人との会話では、後ろの仲間からツッコミが入ることもしょっちゅうだ。

ココがEDGE! 恋愛

仲間と燃え上がった愛の炎は性別なんか関係ない⁉

先に説明したように、本作ではパーティメンバーの1人1人に、主人公に対する好感度が設定されており、主人公の行動に応じて常に上下していく。好感度が低下するとその仲間がパーティを離脱することがある一方で、好感度が高くなると恋愛関係に発展することも！　夜のキャンプで主人公に恋する仲間に声をかけると、「ねぇ、私のテントに来ない？」と誘ってきて、OKするといきなりロマンスシーンに突入！　ただし要注意なのは、主人公に恋するのは異性だけではない、という点だ。熱っぽい目で主人公（♂）を見つめる仲間（♂）の誘いに乗ってしまうと、そのままアーーーーッ！！　という関係に。その後に女性の仲間からイヤミを言われたりすると、いたたまれない気分に……トホホ。



▲情熱が高まった2人は、夜のテントで身体を重ね合う！　TVの2時間ドラマレベルの表現とはいえ、意外とアダルトな展開にドキドキしてしまう。



▶もちろん男同士だって、必要以上に(!?)濃厚なラブシーンが展開される。ちなみに女性主人公を作成した場合も、男女関係だけでなく女性同士の関係が、当然ながら存在する。

ココがEDGE! DLC

海外で有料配信されたDLCが6種類同梱されて楽しめる!!

海外では本作が発売された後に、追加要素を収録したDLC（ダウンロードコンテンツ）が、数多く有料配信された。日本版では、そのうちの6種類があらかじめゲーム本編に同梱されて発売される！　収録された6種類のDLCは下の表のとおりだが、このうち「追加アイテム」とはゲーム本編に新たなアイテムを追加するものであり、「本編シナリオ拡張」は新たなエリアやクエストを追加するもの。そのため本編のプレイ開始前にインストールしておけば、ゲームの楽しみが大きく広がることになる。そして「新シナリオ」は、ゲーム本編とは独立した形で用意された、新たなストーリーだ。こちらは難易度も高く、本編のストーリー展開を知っていることが前提となっているため、まずゲーム本編をプレイした後で、より深く物語を味わうためにチャレンジしよう。



▲吟遊詩人の美女レリアナの知られざる過去の物語を描く、本編とは独立した新シナリオ。以前はオーレイ帝国にいたという彼女の、人生を変えた事件とはいったいどんなものなのか？



▲古代のドワーフたちが、今は失われた技術で作り上げた巨大なゴーレム。この強力な兵士を仲間にすることが可能に！

『Dragon Age: Origins』に同梱されたDLC	
ブラッドドラゴンアーマー（追加アイテム）	ドラゴンの血が注入された、伝説の防具が入手できる
ウォーデンの要塞（本編シナリオ拡張）	陥落したグレイ・ウォーデンの要塞を取り戻せ！
囚われし石像（本編シナリオ拡張）	古代のドワーフが作り上げたゴーレムを入手せよ！
オスタガーへの帰還（本編シナリオ拡張）	オスタガーの戦いの生存者を救うため戦場に向かえ！
レリアナの歌（新シナリオ）	数年前、吟遊詩人のレリアナが手がけた任務とは⁉
アムガラックのゴーレム（新シナリオ）	ゴーレム生成技術を探索する調査隊を救出せよ！

大型拡張パック『アウェイクニング』も発売決定!!

DRAGON AGE ORIGINS AWAKENING

ゲーム本編に同梱された6種類のDLCに続き、本作のDLCとしては最大規模となる拡張パックも、日本でのリリースが決定！　『オリジンズ』のエンディングから続く新ストーリーが描かれるこの拡張パックは、膨大なデータ量を誇るため、パッケージ版とダウンロード版の2種類が発売される。どちらも内容は同じなので、自分のプレイ環境に合わせて、どちらを購入するか選択しよう。ちなみに本作には、このほかにもまだ数種類のDLCが存在しているので、そちらのリリースにも期待したいところだ。

Dragon Age: Origins - Awakening

■2011年3月17日発売
■PS3／Xbox 360
■パッケージ版：¥3,990（税込）
■ダウンロード版：PS3版…¥3,500（税込）
Xbox 360版…2,400マイクロソフトポイント

シリーズ最新作の舞台は広大な海！
冒険しながら彼女（彼氏）と一緒に結婚生活!?

畑で作物を育てたり、生き物の面倒を見て卵やミルクを手に入れたり……。そんなほのぼのゲームといえば『牧場物語』シリーズを思い浮かべる人は多いはず。『ルーンファクトリー オーシャンズ』は、その『牧場物語』シリーズの遺伝子を受け継ぐ、アットホームなファンタジー生活ゲームだ。ただし、この作品は単なるほのぼのゲームにあらず！ 広大な海が広がるファンタジー世界を舞台にモンスターと戦ったり、不思議な巨人に乗って島を引き揚げたりと、ファンタジックな冒険要素が満載！ しかも恋愛や結婚イベントもあり、お相手となるキャラクターもよりどりみどり。とびきりのファンタジーな冒険と、コツコツ積み重ねる日常生活の魅力を丸ごと楽しもう！

けれども大きな問題が1つ……主人公アゼルと幼なじみソニアは、異世界に飛ばされた影響で一心同体ならぬ「二心同体」状態に！ 彼女の意識はボクの中に。消えたソニアの体はどこへ？ それにこんな状態で恋愛って、ど、どうするの!?

Rune Factory oceans
ルーンファクトリー/オーシャンズ

PS3 / Wii	ルーンファクトリー オーシャンズ
2011年2月24日発売	￥7,140（税込）
ジャンル	SLG（ファンタジー生活ゲーム）
メーカー	マーベラスエンターテイメント
備考	プレイ人数：1人用

ACT 冒険 恋愛

モンスターとともに 農作物を育てよう　生活

引き揚げた島でモンスターを倒し、平和な状態にすれば農作物を育てることができる。またモンスターたちとの絆を深めて仲よくなれば、なんと彼らが農作物の面倒を見てくれるのだ。とはいえ、冒険や労働ばかりでは、充実した日々とは言いがたいかも？ そんなときは、海岸で釣りを楽しんだり、好きな人への贈り物を見つくろったり、ときには誰かとデートを楽しんだり、お祭りに参加したり、困っている人を助けてあげたり……と、いろいろなことを好きなように楽しむこともできる。急いでクリアを目指さなくとも、のんびりと自分らしく生きてみるのもまた一興だ。



▲アゼルたちが生活するフィーニス島では、季節ごとにさまざまなイベントが行われる。釣り大会もその1つ。大物を釣り上げて優勝を目指せ！



▲仲間にしたモンスターたちは、定期的にブラシをかけて仲よし度を保とう。農作物を育ててもらい収穫量が上がれば、お金持ちにだってなれるかも!?

先着購入特典
『ドラマCD付き ルーンまるかじりビジュアルブック』レビュー



▲確実に手に入れたいのなら、店舗に特典の有無を確認のうえ、予約購入することをオススメします。

豪華なブックレットは設定資料がいっぱい！ 世界観を楽しむもよし、コスプレの参考にするもよし、と眺めているだけで幸せな気分になれます♪ そしてなんといっても嬉しいのがドラマCD!! アゼルたちの日常が描かれた物語がいくつも収録されていて、聞いているだけでニコニコ（またはニヨニヨ）しちゃうエピソードが満載。個人的にはリリさんが寝るときの、とあるクセに心臓を射抜かれました。（サ）

巨人が引き揚げた 謎の島を攻略！　冒険

アゼルとソニアが見つけた謎の種。それを部屋の裏に植えたら、翌日に大きな巨人が出現して大騒ぎに！ なぜかアゼルたちの言うことを聞くので、この巨人をユミルと名づけてどこまでも広がる大海原へ繰り出してみる。すると、なんとユミルが海中に沈んでいた島を引き揚げた！ こうしてアゼルたちは、次々と引き揚げた島を冒険しながら、その島で作物や飼い慣らしたモンスターを育てながら冒険を進めていくこととなる。







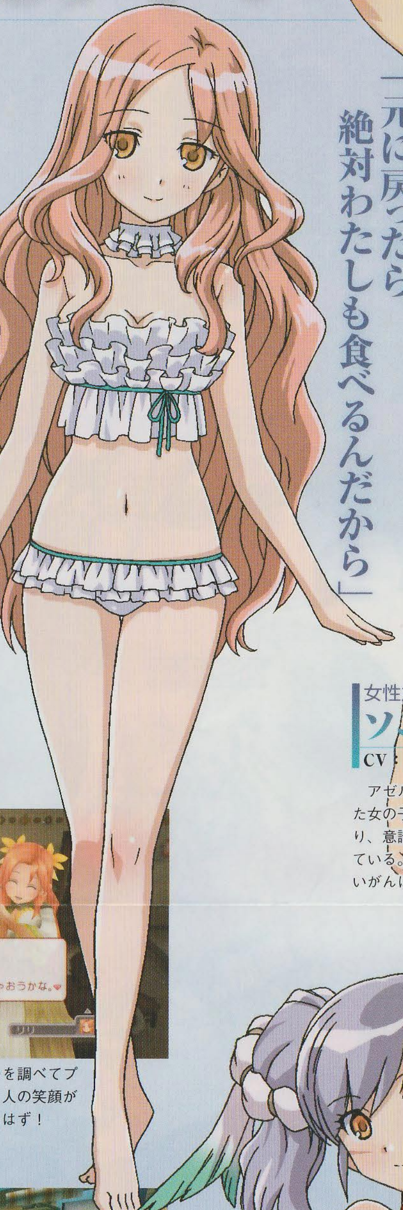
▲（写真上）引き揚げた島にはモンスターたちが！ 単に倒すだけでなく、ブラシをかけて仲間にすることもできる。（写真左下）アゼルたちが暮らす家の裏手で、ユミルは冒険に出るときを静かに待っている。ユミルに隠されたヒミツとは？（写真右下）大海原ではユミルと巨大モンスターのバトルも勃発!! 格闘ゲームさながらのアクションで戦おう！

俺の嫁候補を縦型ポスター風に紹介！ 切り取って部屋に飾ろう！

海で婚活！花嫁候補は現在8人！

恋愛

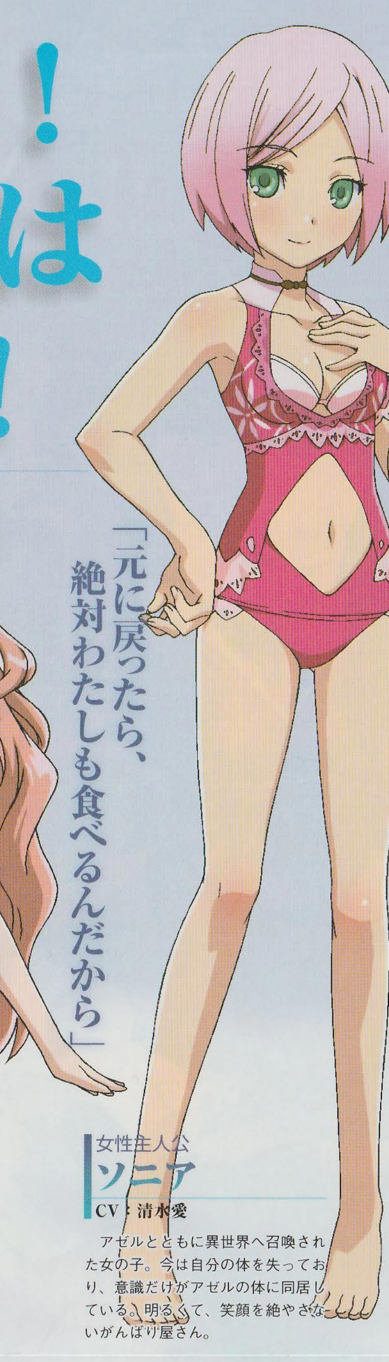
本作でどうあってもハズせない、お楽しみ要素といえば「恋愛」だろう。登場するヒロインは、なんと8人以上!! 誰と恋をするかはもちろんプレイヤーの自由だ。しかもヒロインのみならず、ソニアの恋愛候補として複数のヒーローも存在！ 男女プレイヤーともに楽しめる仕様となっている点にも注目しよう。さらには恋愛を経た結婚後、子供の誕生までも見守ることができる！ 人生のすべての喜びがここにあるかもしれない——。



「お姉ちゃん、すっかり忘れてたわ」

宿屋三姉妹・長女
リリ
CV：井上喜久子

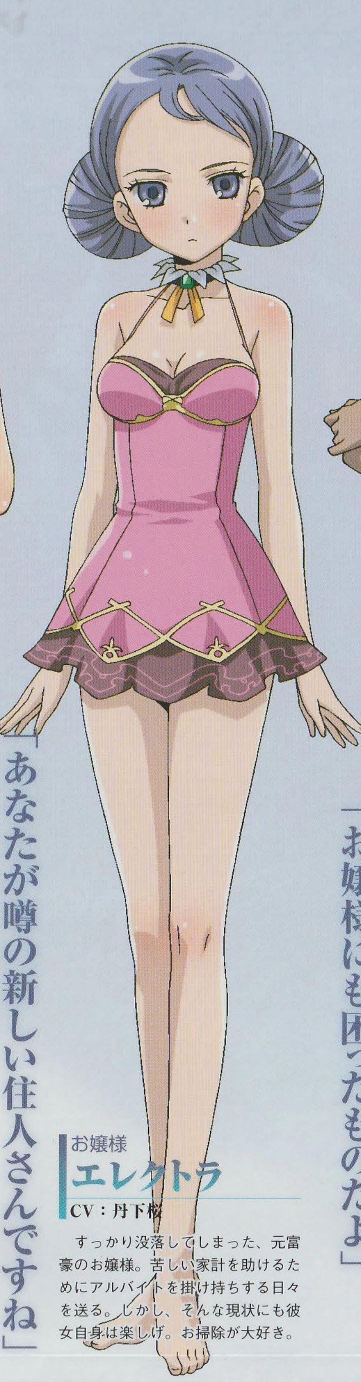
島の宿屋兼酒場「シスターズ」を経営する吟遊詩人。三姉妹の長女で、母親的な存在ながらも、料理は全くできない。かなりのドジで、よく転び、周囲をあわてさせる。



「元に戻ったら、絶対わたしも食べるんだから」

女性主人公
ソニア
CV：清水愛

アゼルとともに異世界へ召喚された女の子。今は自分の体を失っており、意識だけがアゼルの体に同居している。明るくて、笑顔を絶やさないがんばり屋さん。



「あなたが噂の新しい住人さんですね」

お嬢様
エレクトラ
CV：丹下桜

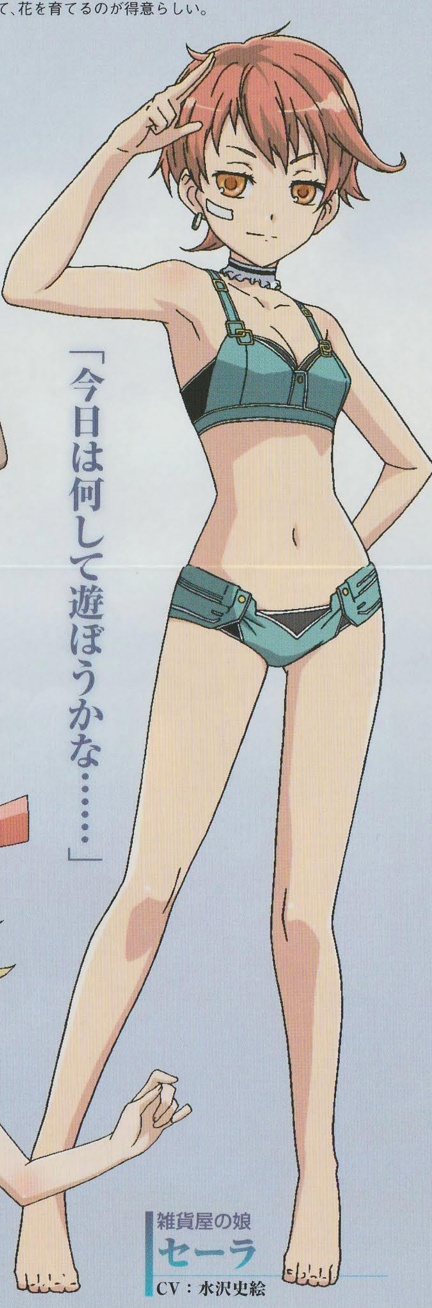
すっかり没落してしまった、元富豪のお嬢様。苦しい家計を助けるためにアルバイトを掛け持ちする日々を送る。しかし、そんな現状にも彼女自身は楽しげ。お掃除が大好き。



「お嬢様にも困ったものだよ」

エレクトラに仕えるメイド
メルプリン
CV：広橋涼

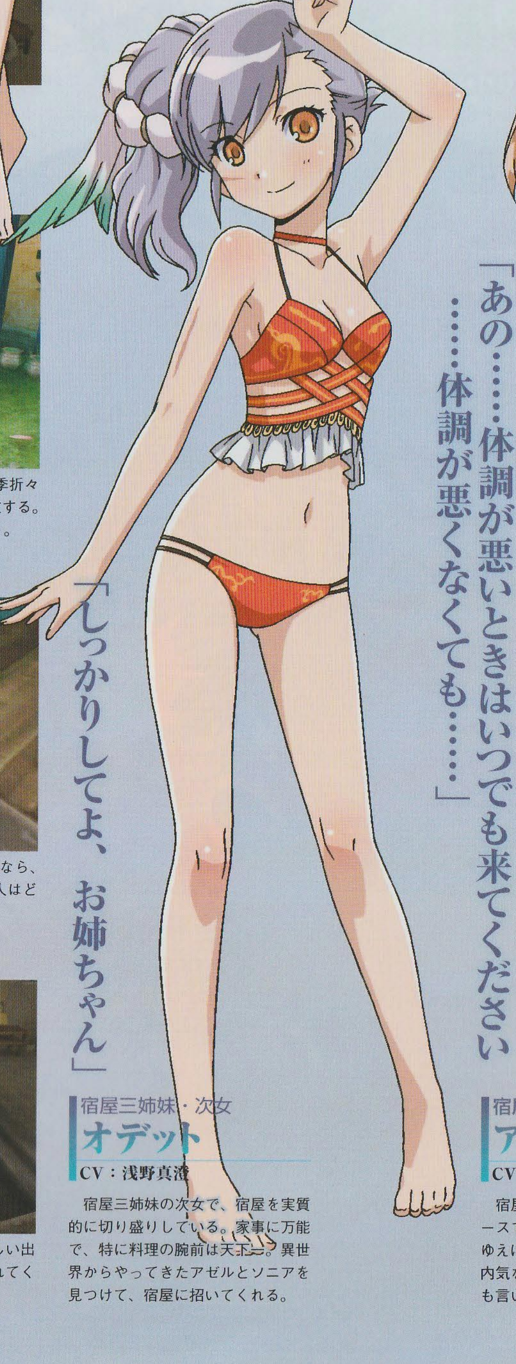
没落したヴィヴィアージュ家に仕える、最後のメイド。普段は冷たい態度が目立つが、優しい一面も垣間見える。屋敷の裏庭の管理を任されていて、花を育てるのが得意らしい。



「今日は何して遊ぼうかな……」

雑貨屋の娘
セーラ
CV：水沢史絵

雑貨屋を経営している、活発な女の子。働くのがキライで、店番をおとなしい弟に任せ、自分はよく遊びまわっている。明るい性格でオデットやエレクトラなど、友人も多い。



「しっかりしてよ、お姉ちゃん」

宿屋三姉妹・次女
オデット
CV：浅野真澄

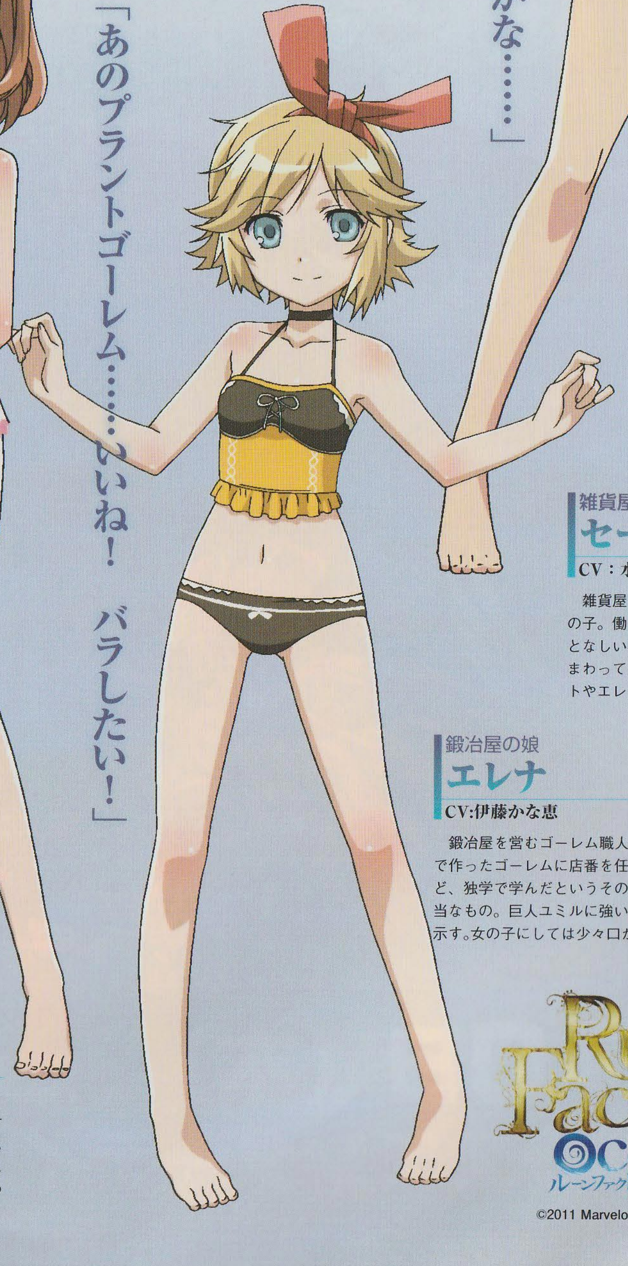
宿屋三姉妹の次女で、宿屋を実質的に切り盛りしている。家事に万能で、特に料理の腕前は天下一。異世界からやってきたアゼルとソニアを見つけて、宿屋に招いてくれる。



「あの……体調が悪いときはいつでも来てください……体調が悪くなくても……」

宿屋三姉妹・三女
アイリス
CV：花澤香菜

宿屋三姉妹の三女。島で唯一のナースで、仕事に対してとてもマジメ。ゆえに島の人たちからの信頼も厚い。内気な性格で、アゼルの前ではいつも言いたいことが言えない。



「あのプラントゴーレム……いいね！ バラしたい！」

鍛冶屋の娘
エレナ
CV:伊藤かな恵

鍛冶屋を営むゴーレム職人。自分で作ったゴーレムに店番を任せるなど、独学で学んだというその腕は相当なもの。巨人ユミルに強い関心を示す。女の子にしては少々口が悪い。

プレゼント



▲仲よくなりたいなら、相手の好きなものを調べてプレゼントしてみるのはいかが？ 大好きな人の笑顔が見られれば、思わずこちらも笑顔になれるはず！

デート



▲仲よくなれたら、2人きりのデートに出かけてみよう。四季折々の表情を見せる島の中には、さまざまなデートスポットが存在する。いろいろな場所で2人の時間を過ごし、気持ちを高めていこう。

プロポーズ



▲デートを重ねて、互いの気持ちを確かめ合うことができたなら、いよいよプロポーズ！ 結婚を申し込んだとき、あなたの恋人はどんな顔をするだろう。そして、受け入れてもらえたなら……。

子供の誕生



▲幸せな新婚生活……2人で過ごす甘～い毎日に、もっと嬉しい出来事が！ なんとめでたくご懐妊♥ どんな赤ちゃんが生まれてくるのか？ きっと2人によく似た子供が生まれてくるはず!!

Rune Factory Oceans
ルーンファクトリー オーシャンズ

切り取り線



2月10日（木）※雨天決行
マーベラスエンターテイメント

●チケット料金……全席¥4,980（税込）

※出場悪魔は、負傷その他の理由により一部変更となることがあります

切り取り線

「勇者30 SECOND」に登場する魔王たちは、こいつらだ！　エイトエレメンツ、ヴィーナスセブン、ゴッドナインという3ユニットが、2.10マーベラスエンターテイメント大会で血なまぐさい抗争を勃発させる（かもしれない）。勇者たちもこの興行に乱入すると予告しているが（？）、逆にシバかれてしまう可能性も大。果たして無事に会場をあとにすることができるのだろうか。もしかしたら藤波vs.長州のような名勝負数え歌となるかもしれない!?

「30秒で世界を救う」シリーズ第2弾が登場
シナリオも遊べる要素もさらに充実！

あと30秒で世界がハメツ!? 急いでレベルを上げて、とっとと魔王を倒すべし！ RPGの常識をくつがえした超速シリーズ最新作は、ボリュームもシナリオも超本格派。シリアスで王道な物語に加え、武器合成あり、クラスチェンジあり、カジノで豪遊あり……と世界一慌ただしくて忙しい。でも、じっくりとやり込める要素も満載。

勇者30 SECOND
ゆうしゃさんじゅう せかんど

PSP	勇者30 SECOND
2011年発売予定	UMD版：¥4,980（税込）、DL版：¥4,200（税込）
冒険 ジャンル	RPG（超速ドラマチックRPG）
メーカー	マーベラスエンターテイメント
備考	プレイ人数：1～4人（オンライン対応）

勇者城
高さがアップしたり 足まで生えたり……



▲勇者たちの本拠地となる大切な場所が勇者城！ この城はカスタマイズができ、どんどん高くしたり、足を生やしたりすることが可能。ハウルさんもビックリの動いて戦う城だ。

女神ローン
お金を借りられる でも利子は1秒3%！



▲時の女神さまと契約すると、お金と引き換えに時間を巻き戻してもらえる。資金不足の場合もローンが組める安心仕様♥（注：返済しないと借金鳥に襲われます。ご利用は計画的に！）

カジノ
稼いだ女神コインを 珍しいアイテムと交換



▲いつも時間とモンスターに追われる戦士たちの休息といえば、やはりカジノは外せない！ 時がたつのも忘れて、のんびりじっくり遊ぶことが可能。レアアイテムと交換できる仕組みもお約束♪





▲フィールド上で敵とエンカウントすればバトル開始。仲間とともに技を繰り出し、素早く敵を倒していこう！ そうして経験値をためてレベルが上がったら、颯爽とボスの居城へ乗り込むのだ。

スキル
特殊効果が発動して形勢を有利にする



◀武器は購入するほか宝箱からも入手でき、特殊なスキルが発動するものも。戦うだけで思いついたスキルが炸裂するサクサク感が魅力で、パーティによりスキルがリンクすることもある!?

クラスチェンジ
例えば剣士から銃士へ スキルも変化していく



▲RPGに欠かせない要素が職業選択の自由。メジャーなクラスはもちろん、人には言いづらい、かなり残念な感じのクラスまで（!?）豊富なクラスが用意されている。

武器合成
武器同士を合成して さらに強化できる



▲ゲームを進めて勇者城が手に入れば、武器合成屋がオープンする。単純な合成以外にも思わぬ偶然の産物ができ上がるという、特殊な合成法も存在するらしい……。

初回同梱特典
「戦国セクシーロマンパック」無料DLプロダクトコード レビュー

▶プロダクトコードを入手すれば、ちょっぴりエッチなクエスト「勇者30 セクシーダイナマイツ」と、和風全開の「戦国勇者参十」がDLできる。ほかにも特典がいっぱい!!



キーワードはズバリ「ふとくてかたい」「ぺたんこ」「はやい」「とろける」「らめぇ」。以上！ もうね、セクシーすぎてバカすぎる。相当笑えます！ （サ）

その他のモードも奥深い！

全5章で構成されるストーリーモードのほかにも、遊べるモードが満載。自分だけのステージやクエストが作れる「ロマンシング・ツクレール」でオリジナルマップを生み出せば、ネットワークを使って全世界に配信が可能。友達との協力プレイや対戦が楽しめる「真・勇者大戦」も熱くなれること間違いなしだ。“超速”を掲げながら、気がつけば30分、3時間と夢中になってしまう。なお、そのまま朝を迎えても、時の女神さまに時間を戻してはもらえないのであしからず。

アツい悪魔24体を縦型ポスター風に紹介！ 切り取って部屋に飾ろう！

つくものがたりの「怪」

ジュヴナイルに込められたシリアスとコメディ『つくものがたり』の世界を体験レポート！

現代の学園を舞台に、人間界とは異なる世界「妖界」の住人「妖（あやかし）」が見えるようになった少年の物語を描く本作。ゲーム冒頭の第1話は、ヒロインっぽい皆見遥香が暴れ出したり、いきなり妖が見え出したりと、主人公とプレイヤーの驚きがリンクしたままに進行します。また、キャラの性格も意外な驚きがあります。個人的にはかわいい後輩と思っていたのに意外とウザイ倉科と、悪友と信じていたら最底辺の人間だった古森が印象的でした。そんななか、釘宮理恵さんがボイスを担当する伊狩が、バリバリのツンデレキャラで安心しました（笑）。

そして肝心のゲームシステムですが、妖とのバトルに欠かせない付喪神（憑代）探しがニクいおもしろさなんです。最初はどこにいるのか見当がつかず、このままじゃ付喪神なしで戦うことに……とあせったのですが、ゲームを進めるごとにその探索がおもしろくなる仕掛けになっているんです。まずは何も情報がないので頼りは「うわさシステム」のみ。しかしこれを利用するには、噂自体を集めないといけない→そのために校内を行脚→あれ、ここ怪しくない？→試しに撮影→憑代ゲット！　という流れになります。こんな苦労をして見つけた付喪神が弱かった日には、M属性な人にはたまらんでしょう。

と、初見のイメージとは違った楽しみもある本作。みなさんもその意外性あふれる世界の扉を開いてみては？（担当ライター・デルチ）



◀憑代を発見したときの感動を味わうためにも、最初はぜひ自分の力で探してほしい。



▶普通のAVGを想像していると、キャラの意外な素顔に驚かされることになるかも!?

妖界

付喪神（つくもがみ）





三味長老
古い三味線に憑いた付喪神。高い位の付喪神で、主人公にも手厳しい物言いで迫る。



骨傘
誰かに忘れ去られたような古いボロ傘に憑いている付喪神。傘ということで、水属性の攻撃を得意とする。



模型紳士
自分は人体模型の仕事をしている人間だと思い込んでいる付喪神。仕事のため夜に動き出す。

妖（あやかし）



髪鬼
怨念がこもった頭髪が伸び続ける妖。強い力で人間を締めつけるなど、残忍な性格をしている。





笑般若
狂気をたたえた笑顔が恐ろしい妖。ある目的に執着しており、邪魔する者には容赦しない。



燈魔人
炎をまとった外見が恐ろしい印象を与えるが、実はお祭り好きという変わった妖。性格も豪快で陽気である。

つくものがたり

TSUKUMONOGATARI

That is unacceptable now. You've known the secret.
There is a story of a boy who can see AYAKASHI, not visible to the human eye.



◀物語が進展するアドベンチャーパートと、妖との戦闘パートで進む本作の魅力を、さまざまな視点から紹介していこう。

ついに開かれる異界の扉『つくものがたり』の魅力に迫る！

いよいよ発売となる『つくものがたり』。発売前日となる本作の魅力を、プレイインプレッション＆世界観の総まとめで紐解いていく！

PSP	つくものがたり
1月27日発売	¥6,090（税込）
ジャンル	AVG
メーカー	販売元：フリュー／開発元：キラウェア
備考	プレイ人数：1人用

冒険　恋愛



あなたの知らない



倉科珠希
(CV:田村ゆかり)

プロ級の三味線の腕を持つ新入生。石神にほのかな憧れを抱いている。



成瀬茜
(CV:竹達彩奈)

全国模試で上位の秀才。あまりに優秀なので、出席を免除されている。

皆見遙香
(CV：堀江由衣)

ケガのため得意とする新体操をあきらめ、2年から芸能科に移籍した少女。移籍初日の事件から石神を意識している。











伊東博嗣
(CV:中村悠一)

小中学校から主人公と一緒の親友。スポーツ万能で、特に剣道が得意。

石神優斗

本作の主人公。人並みの正義感は持っているものの、それを前面に出すのは柄じゃないと思っている引っ込み思案な性格。



伊狩恵美奈
(CV：釘宮理恵)

石神のクラスメイトで、なんでもそつなくこなす優等生。石神には厳しい態度をとるが、なぜか優しいときもある。

安倍彩香
(CV:小林ゆう)

主人公が在籍する芸能科の担任を務める自由奔放な性格の教師。実は、妖退治を行う「妖対策室」のメンバーで、妖が見えるようになった石神を、なかば強引に引き込む。



七尾耀子
(CV:能登麻美子)

主人公のクラスメイト。花が好きな性格だが、花に話しかけるため気味悪がられている。





長谷部美那子
(CV:小清水亜美)

学生寮に住み込みで働く寮母さん。寮生のなかには憧れを抱く者も。



香山怜央
(CV：悠木碧)

人形好きで人見知りな女の子。ちょっとお姫様的な幻想を抱いている一面も。





クタベ
(CV:加藤英美里)

石神の妖退治をサポートする付喪神。クタベちゃんの声は、主人公とアヤカ先生以外には聞こえない。

人間界



鋼鉄の体に魂を吹き込め!!
AIロボットバトルシミュレーション最新作

ROBOT BATTLE SIMULATION GAME
CARNAGE HEART カルネージハート エクサ EXA

PSP	カルネージハート エクサ
発売中（2010年10月28日発売）	UMD版：¥5,880（税込）／DL版：¥4,700（税込）
ACT / SF / 対戦	ジャンル SLG（ロボットバトルシミュレーション）
	メーカー アートディンク
	備考 プレイ人数：1～6人

ARTDINK 名作PICK UP!!

本格派SLGを持ち歩こう!

携帯ゲーム機と相性のいいジャンルといえば、じっくりでも少しずつでも進められるSLG。ということで、SLG作品に定評のあるアートディンクより、携帯ゲーム機で遊べる最新2タイトルをピックアップ！　どちらも名作中の名作シリーズでありながら、初心者でも楽しめる内容となっている。

「OKE（OverKill Engine）」と呼ばれる自律型軍事用ロボットをプレイヤー自身が設計し、戦わせることができるロボットバトルSLG。まずはボディを選択し、CPU、装甲、武装などを決める。そして、それらを最大限に生かすための思考ルーチン（AI）を組み"最強"を目指す。この無限のカスタマイズ性こそが『カルネージハート』の魅力なのだ！





◀通信対戦は3対3のチーム戦が基本となる。プレイヤー操作とAI操作の混合戦などもできる。



◀本作の根幹となるソフトウェア設計。特定の状況に反応する命令が入ったプログラムチップを組み合わせ、そのロボットの機能であらゆる状況に対応できるような思考ルーチンを作成しよう。



多彩なモード・新要素の追加でさらに進化した『カルネージハート』

本作には、設計のチュートリアルを兼ねたストーリーモード、OKEの設計＆バトルをトコトン突き詰めるバトルモード、最大6人での通信対戦が楽しめるアドホックモードを搭載。さらに、OKEをプレイヤー自身の手で操作できたり、プレイ画面を動画や静止画像で撮れたり、フリーバトルでためたポイントで追加装備を買ったりといった新要素も盛り込まれている。



▲路線は地上のみならず高架や地下にも敷けるので、立体的な都市開発計画を立てられる。

ゲームボリュームは過去最大級 DSで生まれ変わった『A列車』

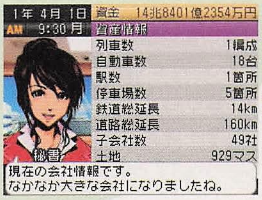
ヒント機能やチュートリアル、タッチペンによる直感的な操作性など、シリーズ初心者への気づかいもバッチリな本作。それでいて、さまざまなシチュエーションが楽しめる12＋αのシナリオ、シリーズ屈指の難易度「いばらの道」、株主優待制度の採用やオリジナル車両の作成など、シリーズのファンにもやり応え十分なボリュームとゲーム性が詰め込まれている。

シリーズ初心者大歓迎!
タッチペン操作で『A列車』が簡単に楽しめる!!

都市開発鉄道シミュレーションゲーム
A列車で行こうDS ナビゲーションパック
攻略ガイドブック付き 限定版



◀3Dカメラモードでは、自分が開発した都市の風景を鑑賞できる。また、運行する列車やバスの中から景色を楽しむ「車窓モード」も搭載！



◀プレイヤーは鉄道会社の社長。秘書や部長などの社員からは、運営状況を確認することができるほか、ゲームのヒントを聞くこともできる。



2009年4月に発売され、DSの2画面表示とタッチペン操作をフル活用し好評を博した『A列車で行こうDS』。そのお買い得版として、プレイに役立つ攻略ガイドブックを同梱したのが、この『ナビゲーションパック』だ。今年で誕生25周年にもなるシリーズ作品ということで、敷居が高いのではないかと敬遠していた人でも安心して買えるセットパックとなっている。鉄道を中心に都市を発展させていく、経営SLGの楽しさを味わおう！

全120ページで徹底解説!　初心者も安心の攻略ガイドブック

同梱の攻略ガイドブックには、本作を楽しむための基礎知識から始まり、全景マップ付きのシナリオガイド、鉄道の運営や都市開発を上手に進めるためのテクニック、会社経営の参考になるデータ集など、お役立ち情報が満載！　また、困ったときのQ&Aも用意されおり、まさに至れり尽くせりの一冊となっている。



DS	A列車で行こうDS ナビゲーションパック
発売中（2010年12月9日発売）	¥6,300（税込）
戦略	ジャンル SLG（都市開発鉄道シミュレーション）
	メーカー アートディンク
	備考 プレイ人数：1人用

発売中 モンスターハンターポータブル 3rd

PSP ●カプコン ●ACT
●¥5,800（税込）

日本国民ハンター化現象が再びやってきた!

約400万本以上を販売した前作『2ndG』に続き、『モンスターハンターポータブル3rd』も400万本を突破！ 和のテイストあふれるユクモ村を舞台に、新たな狩りがハンターたちを待つ。『MH3（トライ）』で初登場した新武器種のスラッシュアックスや、新たな大型モンスターも多数登場。『MHP』シリーズの最新作に注目せよ！



◀1人プレイ時にオトモアイルーを2匹まで連れて狩りに出られるようになった。ハンターとの連携プレイも見物。

発売中 二ノ国 漆黒の魔導士

DS ●レベルファイブ ●RPG
●¥6,800（税込）



魔法の本を片手に 不思議な世界「二ノ国」へ旅立つ

レベルファイブが贈るファンタジーRPG。アニメ制作をスタジオジブリが担当している。「マジックマスター」と呼ばれる魔法指南書が付属し、本に書かれたルーンをゲーム内で使いながらゲームを進めていく。

発売中 ガンダム無双 3

PS3 Xbox 360 ●バンダイナムコゲームス ●ACT
●¥7,800（税込）



ビジュアルを一新し セルアニメに近いガンダムで無双できる!

「機動戦士ガンダム」シリーズの世界観で『無双』シリーズのシステムを実現させた『ガンダム無双』の最新作。「機動戦士ガンダムUC」などの最新作から初代となる「機動戦士ガンダム」まで、14作品からMSが登場する。

楽天×電撃ゲームス 楽天ブックスでゲームしよう!!

楽天ブックスで買える電撃ゲームスオススメのタイトルを紹介!! 楽天ブックス限定特典付きタイトルも!!（各特典はなくなりしだい終了となりますのでご了承下さい）

楽天ブックスでゲームしよう!! 特設サイトはコチラ!!
http://books.rakuten.co.jp/event/game/dengekigames/



発売中 コール オブ デューティ ブラックオプス

PS3 Xbox 360 ●スクウェア・エニックス ●STG
●¥7,980（税込）

世界的大ヒットを記録する『コール オブ デューティ』シリーズの最新作。本作ではベトナム戦争を舞台に、非正規の軍事作戦「ブラックオプス」が描かれる。





発売中 テイルズ オブ グレイセス エフ

PS3 ●バンダイナムコゲームス ●RPG
●¥8,379（税込）

シリーズ最新作『テイルズ オブ グレイセス』がPS3で登場！ 新要素として本編クリア後の世界を描く「未来への系譜編」などが追加されている。

発売中 アサシン クリード ブラザーフッド

PS3 Xbox 360 ●ユービーアイソフト ●ACT
●¥7,770（税込）

ルネッサンス期のイタリアを舞台に、前作『II』と同じく主人公エツィオとなり、アサシンとして活動していく。シリーズ初となるマルチプレイ機能を搭載！





発売中 The 3rd Birthday

PSP ●スクウェア・エニックス ●A・AVG
●¥6,090（税込）

異形の生物「ツイステッド」が未来を食い尽くしながら現代に襲来。彼らに対抗できる手段「オーバーダイブ」の唯一の適応者であるアヤが、銃を手に戦う。

発売中 AKB1/48 アイドルと恋したら…

PSP ●バンダイナムコゲームス ●AVG ●通常版¥5,229（税込）、期間限定生産版¥7,329（税込）、初回限定生産版¥10,479（税込）

絶大な人気を誇るアイドルグループ「AKB48」がゲームに！ 本作は「AKB48の全員がプレイヤーを大好き」という設定。そのなかの1人と恋人になれる。





発売中 サガ 3 時空の覇者 Shadow or Light

DS ●スクウェア・エニックス ●RPG
●¥5,980（税込）

1991年にGBで発売された『時空の覇者 サガ3完結編』が19年の時を超えてDSで復活！ バトルシステムなどは一新され、完全新作といえる内容に。

1/27 俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル

PSP ●バンダイナムコゲームス ●AVG
●通常版¥6,804（税込）、限定版¥11,004（税込）

大ヒットライトノベル「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」がPSPで登場。PSPの画面の中で、桐乃やあやせたちが表情豊かに動きまくる！



特典あり



1/27 戦場のヴァルキュリア 3

PSP ●セガ ●S・RPG
●UMD版¥6,279（税込）、DL版¥5,600（税込）

戦場を舞台に人間ドラマを描く人気S・RPGシリーズの最新作。本作では、死と隣合わせの部隊に送り込まれた主人公クルトの戦いが描かれる。

1/27 つくものがたり

PSP ●フリュー ●A・RPG
●¥6,090（税込）

とある事故から妖（あやかし）と呼ばれる異形のモノが見えるようになった主人公。その能力によって妖対策室の一員として戦うことになる。



特典あり



1/27 THE LAST STORY（ラストストーリー）

Wii ●任天堂 ●RPG
●¥6,800（税込）

『FF』シリーズの生みの親である坂口博信氏が贈る『THE LAST STORY』。ルリ島を舞台に騎士に憧れる傭兵たちの戦いを描く、本格RPGがWiiに登場。

2/17 キャサリン

PS3 Xbox 360 ●アトラス ●A・AVG
●¥7,329（税込）

『ペルソナ3』『4』を手がけたスタッフが贈る完全新作のA・AVG。2人のキャサリンに主人公ヴィンセントが振り回されるアダルト＆ホラーな物語が魅力。



特典あり

特典あり



2/24 魔界戦記ディスガイア 4

PS3 ●日本一ソフトウェア ●S・RPG
●通常版¥7,140（税込）、限定版¥9,975（税込）

猛烈なやり込み要素が特徴の『魔界戦記ディスガイア』シリーズ最新作。物語は魔界の最底辺である「地獄」で、プリニーたちが拉致されたことから始まる。

【特典】●戦場のヴァルキュリア3：ガリアシークレットドキュメント FILE422、オリジナルPCデスクトップ壁紙 ●つくものがたり：スペシャルDVD、オリジナルPCデスクトップ壁紙 ●キャサリン：キャサリン サウンドディスク＆アートブック、オリジナル楽天ポイントギフトカード（テレホンカードサイズ） ●魔界戦記ディスガイア4：堕天使フロン プロダクトコード付き特製カード、ヴァイスシュヴァルツ特製PRカード2枚組、オリジナル楽天ポイントギフトカード



ASCII MEDIA WORKS

発行●アスキー・メディアワークス
発売●角川グループパブリッシング

商品はお近くの書店でお買い求めください。
また、アスキー・メディアワークスの公式サイトからも購入することができます。

アスキー・メディアワークスの公式サイト http://asciimw.jp/

電撃モバイル 待受・アプリ・コミック・着せ替え等が満載の電撃のモバイルサイト!!
http://mobile.mwk.jp/ 電撃モバイル 検索

※定価は税込(5%)です。

5pb.

近未来症候群

KARTE.1

5pb.所属アーティストの彩音さんに、最新アルバムとライブ活動についてインタビュー！



5pb.のゲーム&音楽の最新情報をお届けする新コーナーがスタート。5pb.代表取締役・志倉千代丸さんの連載コラムも要チェック！

TOPICS

トピックス

彩音3rdアルバム「Lyricallya Candles」

ディスク：1（CD）
1. Shining gate／2. GRAVITY ERROR／3. あの空の果てまで／4. 眼鏡な理由／5. Endless Tears…／6. Arrival of Tears／7. ずっと一緒に もっと遠くまで／8. 想い出はゆびきりの記憶へ／9. その先にある、誰かの笑顔の為に／10. Angelic bright／11. 永遠の向こう／12. Drive on dragoon／13. 十字架に捧ぐ七重奏／14. ただ流るるままに／15. 真実への鎮魂歌

ディスク：2（DVD）
1. Shining gate music clip／2. その先にある、誰かの笑顔の為に music clip／3. DOLPHIN☆JET music clip／4. Arrival of Tears music clip／5. Shining gate making movie

■発売中（2010年12月22日発売）
■￥3,780（税込）
■発売元：5pb.／
販売元：メディアファクトリー



ARTIST INTERVIEW

彩音 Ayane

年明けのワンマンライブ「Ayane Live 2011@SHIBUYA-AX」を大盛況で終えたばかりの彩音さんに今の心境をうかがった。

—まずはじめに、彩音さんの3rdアルバムとなる「Lyricallya Candles」について。アルバムが完成するまでの2年4カ月を振り返ってみて、いかがですか？

彩音　原作のサントラの収録やシングルの発売、特にインストアイベントやライブ活動なども多くあり、ファンのみなさんと一緒に過ごす時間が多くとれたかなと思っています。

—バリエーション豊かな楽曲が揃っていますが、彩音さんから見たアルバム全体のイメージは？

彩音　2ndアルバムまでは、志倉（千代丸）さんをはじめとした作詞家さんにご提供いただいた楽曲が多かったのですが、今回は、気がつけば半分以上の収録曲の作詞に携わることができて、アルバムの形になって改めてそのことを実感しました。本当にたくさんの楽曲にかかわらせていただいて、歌だけでなく詞の部分でも作品の世界観を表現してみたいという思いがかなったアルバムになりました。

—彩音さんは作詞をされる際、どのようにイメージを膨らませていきますか？

彩音　やはりタイアップ楽曲なので、シナリオや設定を見せていただいたり、作品の原作のコミックを読んだりといった勉強は必須ですね。

—確かに、どの楽曲を聴いてみても、作品のイメージに合ったフレーズが使われていて、作品のファン視点でとても嬉しく感じました。

彩音　ありがとうございます！　作品から彩音のことを知ったという方もいれば、彩音の新曲ということで聴いていただいている方もいますので、両方の方に満足してもらえるような詩になっていればよいなと思っています。また、プレイしていない作品の楽曲を聴いて、作品に興味を持ってもらえたら嬉しいなと思います。

—「Shining gate」のPV収録は、朝8時から深夜1時までかかったとのことですが。

彩音　姫役と騎士役の二役を演じさせてもらったのですが、ちゃんと両方の役の魅力を感じてもらえる映像にしたかったんですね。時間も忘れて夢中になって、気がつけば深夜に（笑）。私よりも、もっと長時間にわたって作業をしていただいた撮影スタッフさんたちをはじめ、本当にたくさんの方にご協力いただいて実現したPVですので、何度も観てもらえたらと思います。

Lyricallya Candles “熱情的な楽曲達”に火を灯すように――

—続いては、先日行われた「Ayane Live 2011 @SHIBUYA-AX」について。約1年4カ月ぶりのワンマンライブを終えての感想をお願いします。

彩音　本当に急に決まったライブで、とてもドキドキしていたんですけど、年明け早々にライブができたことが嬉しかったというのが素直な感想です。今回のアルバムに収録された楽曲を中心に歌わせてもらったんですけれど、みなさんとても予習してきていただいてて、私自身もすごく楽しめました。

—観客がみな一体となって、盛り上げ方がわかっている感じでしたよね。

彩音　はい、すごく嬉しかったです！　アルバムのPVを再現したかのようなショウ仕立てのステージにさせていただいたので、びっくりした方もいたかと思うのですが、終わってみればとてもいいライブでした。またすぐにでも、次のライブをやりたいなと思いました。

—3曲目の「眼鏡な理由」でメガネをかける演出がありましたが。

彩音　インストアイベントで、「眼鏡な理由」を歌うときは、みんなメガネを持って来てねという呼びかけをしていまして（笑）。必ず持ってくると約束をしてくれた方もいましたので、ちゃんとこたえてみました。

—では、今後もメガネは恒例行事として（笑）。

彩音　はい。続けていきたいですね（笑）。

—アンコールでは、T.M.Revolutionさんの「Ignited-イグナイテッド-」を歌うというサプライズがありましたが、この楽曲を選んだ理由を教えてください。

彩音　私自身が大好きな楽曲でして（笑）。もう、そのことを話しているだけで笑顔になってしまうぐらい。今回、男装（騎士）をしたので男性の曲を歌いたいと。で、せっかくなのでこの機会にと思い、やらせていただきました！

—最後に、ファンに向けて一言お願いします。

彩音　年末から年明けにかけて、みなさんと一緒に過ごす時間が増えたことを嬉しく思っています。皆さんからの熱いメッセージが私のがんばる糧になっていますので、ぜひアルバムを聴いた感想などを送ってください。これからも階段を1段ずつ着実に上っていきたいと思いますので、今後も変わらぬ応援をよろしくお願いします。

志倉千代丸の『よろしく脳ドック』

ども。志倉千代丸です。第1回目の当コラムを読んでいただきありがとうございます！　このコラムは厨二業界をリードする私、志倉千代丸の厨二脳を抜本的に解剖していこうというコーナーです。こうして『改めて書く』という行為は、実は自己型の退行催眠のようなものだと思います。あの時どんなポイントから着想し、どんな手順でアイデアを練り、形にしたのか？　それは自分に元からあった知識や趣味だったのか？　これらの疑問をゲームの企画作成や、原作執筆、作曲、作詞、その他すべてのクリエイティブで検証し、具体的に示していくことで、今まで意識もしてこなかった深層心理、志倉流クリエイティブのセオリー（？）のような『何か』が見えてくるのではないか？　と、あくまでも個人的スッキリ！　を求め期待を寄せるコーナーです。過度な期待は危険！（笑）　では早速、今回の本編。さて、これを読んでくれているみんなも、実は多かれ少なかれ、なんらかの『クリエイティブ』をしているんじゃないですかね？　最近はいわゆる『同人作品』も即売会で頒布するだけではなく、ニコニコ動画やPixivなど個人でも作品を発表できる場がどんどん増えてきてますよね。また、クリエイティブに必要なツール（ソフトウェア）の主力商品も、これらのユーザークリエイティブなトレンドを意識してか（またはツールの発展が先でユーザークリエイティブが喚起されたのか？　は、おいといて）、一部のツールを除き、プロユースからホビーアマチュアユースへとシフトしている感があります。個人でなんでも作れてしまう時代なんですよね。

ではここで、僕が日常的に使っているツールから紹介していきましょう……と思ったらアレ？　残念ながらスペースがなくなってしまいました！　ということで続きは次回！　適度にお楽しみに〜♪



深紅の神機と運命をともにするレンの誕生秘話

――これまでに第三部隊と第二部隊のデザインについて伺いましたが、今回は新キャラのレンについて教えてください。

板倉　レンのデザインコンセプトは、「中性的かつ知的なキャラ」です。神機使いなので腕輪が必要ということ以外は、特にアイテムの発注もありませんでした。一人称が「僕」なので、初期の段階では男の子寄りなデザインでしたが、中性的である点を押し出すために途中で女の子らしさを取り入れていきました。最初は小さなカバンを背負っているデザイン案もありましたが、常時カバンを背負っているのはおかしいだろうということで、なくなっています。

小林　板倉さんと私でデザインを詰めていき、最終的に衣装は板倉さんの案が採用となりました。レンのデザインはとにかく苦労しましたね……。ほかのキャラがわりと露出多めの衣装だったので、バランスを考えてレンは肌の露出を避けています。ほかにも、フェンリルの制服と共通するパーツを入れたり、リンドウの神機と同じように赤と黒を基調にカラーリングを決めたりと、設定的に不可欠な要素がいろいろと反映されています。

――神秘的な雰囲気も特徴ですよね。

小林　そこは特に意識して、ミステリアスなイメージを出すために瞳の描き方をほかのキャラと変えています。瞳の色は神機のコアと同じ琥珀色で、レンだけ特殊な虹彩なんです。ちなみに、髪の毛の色はリンドウと同じですよ。

板倉　新シナリオをクリアした方はご存知かと思いますが、レンはちょっと特殊な存在で、イベントシーンにおいては主人公、リンドウ、ハンニバル以外とは絡まないんです。レンのイベントシーンでの描き方には特に気を遣いました。ほかのキャラが集合しているような場面でレンが登場するときは、その点を意識して見てみると、あるカラクリが解けると思いますよ。

――ちなみに、〝レンのような存在〟はほかにもいるのでしょうか?

板倉　そこははっきりと言えません。ただ私個人としては、この設定を使いすぎることでリンドウにまつわる事件の特殊性が損なわれることは避けたいと思っています。あくまでレンは、新シナリオありきで生まれた特別な存在なのです。



レン イメージスケッチ

小林氏が描いた、ほぼ完成段階のレンのデザインイメージ。少年にも少女にも見えるような“中性感”と、ミステリアスな雰囲気が漂う。デザイン時は、人の心を見透かすような瞳や、独特のくせっ毛の表現にこだわったという。

2人のキーパーソン

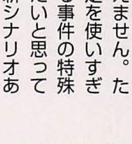
アートディレクター
板倉耕一氏
前作の『ゴッドイーター』から引き続き、アートディレクションを務める。キャラやアラガミなど作品全般のデザインを取り仕切り、実機での監修も担当する。

キャラクターデザイン
小林くるみ氏
過去に海外向けタイトルのキャラや背景デザインを手掛け、本作でデザインチームに参加。NPCや追加衣装、新キャラのレンのデザインなどを担当する。



» 中期デザイン案
服装はフェンリルの制服をモチーフとしている。完成稿は、胸もとから裾までまっすぐ広がるAラインのシルエットが特徴的。

» 初期イメージ案



レン



» 完成稿



レン＋アナグラの神機使いイメージスケッチ

「レンは主人公やリンドウ以外とは絡めない」という設定を象徴したカット。

『ゴッドイーター バースト』のキャラクターの魅力を解き明かす連載コーナー〈第3回〉

GOD EATER® BURST ゴッドイーター バースト CHARACTER FILE キャラクターファイル

PSP	ゴッドイーター バースト
発売中（2010年10月28日発売）	通常版：¥5,229（税込）、アペンド版：¥2,100（税込）、DL版：¥4,700（税込）
ジャンル	ACT
メーカー	バンダイナムコゲームス
備考	プレイ人数：1～4人

ACT 協力 育成

注目のDLC

新アラガミ「カリギュラ」討伐を含めた新ミッションが続々登場!!

配信中のダウンロードコンテンツ第2弾では、ハンニバルをベースにした新アラガミ「カリギュラ」を狩るミッションや、一筋縄では攻略できない（？）トリッキーな2つのミッションに挑戦できる。なお、今回の追加データパックをプレイする前に、PSPのクロスメディアバー上でアップデートを行っておこう（※）。

　イラスト：小林くるみ

※：無線LAN環境のある場所にて、PSPのクロスメディアバー上で本作のタイトルアイコンにカーソルを合わせて△ボタンを押し、「アップデート」を選択。詳細は公式サイト（http://www.godeater.jp/）を参照。



CHARACTER LINE UP

レンとリンドウの神機

『ゴッドイーター バースト』の新シナリオで登場する新キャラのレンと、雨宮リンドウの神機。新型神機使いであること以外の情報が謎に包まれているレンの正体を解くカギは、この深紅の神機に秘められている。

パンゲア探究
Pangea Inquiry
【第4回】

地球が残した貴重な〝遺産〟を回収するべく〝遺跡〟へ――

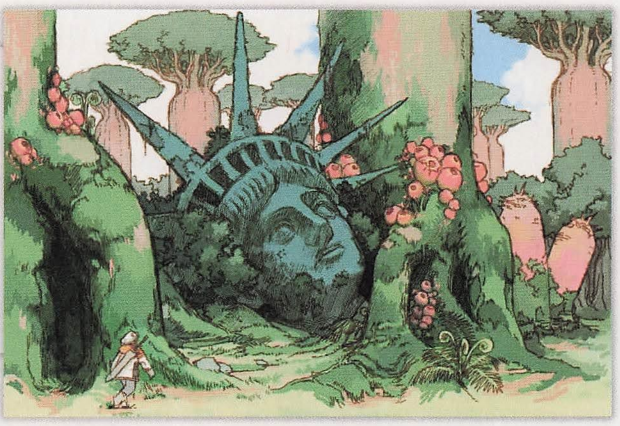
地球と人類が失われ、長い年月がたったあとに、再生プログラムによって生まれたアースノイド。我々は、残された〝遺産〟を収集し、今は亡き地球に想いを馳せる。

地球の特色が出ている遺跡

我々アースノイドが居住しているパンゲアのほかにも、この星には不時着した宇宙船が山ほどある。だがそのほとんどは、当初の予定とは異なり、街として復興することなく廃墟、または遺跡のような姿になってしまった。しかも、そこには再生プログラムが生み出した〝間違い生物〟であるモンスターがいたるところに徘徊している。皮肉なことに、本来は人類の拠点となるはずだった宇宙船が、予期せぬ事故によってこの星では危険な地域となったのだ。

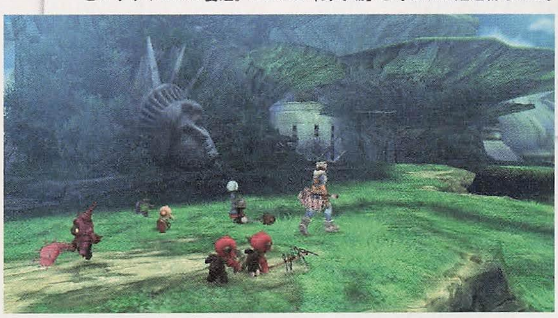
だが、我々アースノイドはこれまでも、そしてこれからも、そんな危険地域に幾度となく足を運ばなければならない。なぜなら宇宙船には地球に存在していた〝都市〟というコミュニティが、丸ごと詰め込まれている。つまり、我々のように再生プログラムによって作り出された〝地球にあったものの再現〟ではなく、地球人が作り上げたさまざまなオリジナル品――書物や映像、文化財産など――が残されているのである。我々の故郷である地球というものを理解、および再興するためには、それらを見逃すわけにはいかない。数体のガーディアンを引き連れて、毎日のように〝遺跡〟となった宇宙船に出向き、モンスターと戦いながら地球の〝遺産〟を収集することが、今の我々の最大の関心事であり、目的である。

ところで不思議なことに、モンスターを倒しても遺産を入手できることがある。どうやらモンスターも、彼らなりの意志で遺産を求めることがあるようだ。我々アースノイドが遺産を集めるのは、かつての地球の姿や文化を知るため、そして直接的ではなくても、祖先として故郷として、憧れずにはいられない地球に想いを馳せるためである。モンスターの思考回路がどのようになっているのかはわからないが、もしかしたら彼らの精神の奥底にも、我々のように地球に憧れ、そしてその姿を知りたいという想いがあるのかもしれない。



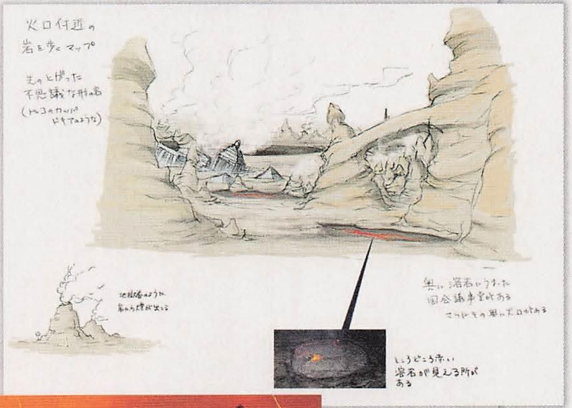
森林

森林は、我々が初めて探索をした場所。アメリカ合衆国というコミュニティ(国家)の象徴であった、「自由の女神像」の頭部が目をひく。緑の大地は自然資源に恵まれていた地球を思わせるが、一方で「風毒」というウイルスが蔓延。ここには「野球場」と呼ばれた建造物もある。



火山地帯

大地から高熱のマグマが噴き出し、火山が活動している危険な地域。さらにここには「火毒」と呼ばれるウイルスが蔓延している。アジアと呼ばれた広い地域のなかでも、火山による地下地盤の変動が激しかった国家の宇宙船が不時着した場所のようだ。



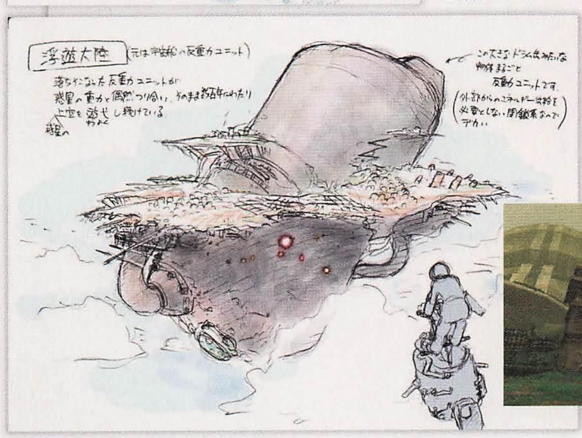




浮遊大陸

フランスという国家にあった凱旋門という建造物があるため、この宇宙船にはヨーロッパ大陸の一部地域の人々が乗っていたようだ。雷鳴が響き、「雷毒」と呼ばれるウイルスが蔓延しているのも特徴の1つ。







EARTH SEEKER
アースシーカー

アースシーカー
■2011年4月7日発売予定　■¥7,140(税込)　■Wii　■ACT
■1人用／DSiウェア対応
■販売:角川ゲームス／制作:エンターブレイン／開発:クラフト&マイスター



遺跡の探索は常に危険と隣り合わせ!?

探索するときの最大の脅威は、もちろん襲ってくるモンスターたちである。しかし、そればかりに気を取られていてはいけない。遺跡は、我々には想像できない構造をしており、地球の遺産の1つである"テレビゲーム"の中に登場する"ダンジョン"そのものだ。モンスターや蔓延するウイルス、そして遺跡そのものと、警戒するべきものは山ほどある。

電撃サガ・アーカイブ

SaGa series 20th anniversary 第17回

「電撃DS&Wii」から約2年間にわたって「サガ」の魅力を探ってきた本コーナーも、今回でいよいよ最終回。河津氏と三浦氏のダブルキャストでお届けしよう。

シリーズ20周年記念インタビュー 開発スタッフ列伝 河津秋敏氏 三浦宏之氏

インタビューのラストを飾るのは、「サガ」シリーズの生みの親である河津氏と、リメイク版『サガ』の仕掛け人である三浦氏のお2人。『サガ3』開発のコンセプトや、開発中のエピソード、そして今後の「サガ」シリーズの展開について語っていただいた。

システムを中心に再構築された『サガ3』開発秘話に迫る

――『サガ3』の開発が終わって、現在の心境は？

三浦氏（以下、敬称略） 今回は『サガ2』に比べると順調だったので、いつの間にか終わったという感じです。ただ、開発終盤はちょっとバタバタして大変でしたが。

河津氏（以下、敬称略） どんなゲームでも、最後は必ずバタバタしているんですけど（笑）。最後の最後まで、細かい部分を調整していたりするので。

――特に苦労された部分はどこですか？

三浦 開発の後半で思いがけない不具合が出てしまったことですね。今回はさまざまなシステムを入れていて、それがいろいろなところに影響するので、問題が発生しないように調整するのが大変でした。

――『サガ3』をリメイクするという話を最初に聞いたとき、河津さんはどう思われましたか？

河津 実はDS版の『サガ2』を開発していた頃から、次は『3』をやろうかという話をしていたんです。オリジナル版の『3』だけは自分が担当していなくて、「サガ」シリーズとしては異端という扱いだったので、ちゃんとシリーズの流れに乗った作品にしたいなと。

――『サガ3』をリメイクするにあたって、「サガ」シリーズであることを最も意識したのはどの部分ですか？

三浦 「バトルをいかに楽しませるか」ということが肝だと思っているので、そこに力を入れましたね。『サガ』らしいバトルを意識しつつ、なるべく新しいアイデアを詰め込んでいくようにしました。

――バトル中にリアルタイムで成長するシステムが斬新で楽しいですが、どのように生み出されたのですか？

三浦 成長要素として、「サガ」シリーズでおなじみの「閃き（※1）」をやりたいというのがありました。さらにそれと同じような形で、バトル中に「力が上がった」というようにリアルタイムで成長していくと、プレイも楽しくなるだろうと。戦略性もその時々で変わって、ただボタンを連打するだけでなく、次のターンではこういう行動をしようと考えてもらえると思って導入しました。

――今回はマルチエンディングになっていますが、このような形にした意図を教えてください。

三浦 フリーシナリオ（※2）をうたっているので、プレイヤーの遊び方によって物語がどんどん変わって、その差が大きいほどおもしろいと思うんです。ただ、無茶をすると別の物語をまるまる作ることになりかねないので、うまくバランスを調整しながら今の形にしました。

――DS版の新キャラクターのワンダラーですが、どのような過程で設定や新イベントなどを決めたのでしょうか。

三浦 設定に関してはディレクターと話し合って決めて、それをシナリオライターに伝えて書いてもらったという形ですね。もともと、システムとシナリオの両方にかかわるキャラクターというのを新規で用意するつもりだったんです。『サガ2』のときはミューズという複数の女性キャラクターだったので、今回は男性1人にして、存在感のあるキャラクターにしようと決めていきました。

河津 タイムズ・ギアに関連するキャラクターとして立てて、シナリオ的にも深く絡んでいくというのは、最初の段階から決まっていましたね。

――音楽は、笹井さん（※3）と伊藤さん（※4）が担当されていますが、曲を聴いてどう思われましたか？

三浦 伊藤さんはシリーズを何作も担当されていますし、安心感があります。どれもユーザーの期待している曲だ、という感じでした。笹井さんは、一緒に仕事をするのは初めてだったのですが、曲はどれもかっこよくて、良い意味で驚きばかりでしたね（笑）。

河津 笹井さんが参加すると聞いたときは、「やってくれるんだ」とちょっとビックリしました（笑）。オリジナル版の曲をどう変えてくるのか、楽しみでしたね。おかげで『サガ3』らしいというか、イトケンがアレンジしたら違う雰囲気の曲になったと思うので、テイストが異なる曲を聞けるという意味でも、よかったと思います。



より多くの人におもしろさを伝えたいです「サガ」の

おもしろいものにこだわって生まれたのが「サガ」です

PROFILE

河津秋敏

「サガ」シリーズの生みの親で、シリーズ全体を監修。現在もエグゼクティブプロデューサーとして第一線で活躍中。代表作は「サガ」シリーズのほか『ファイナルファンタジー クリスタル・クロニクル』シリーズや『ラスト レムナント』など。

PROFILE

三浦宏之

DS版『サガ2 GOD』リメイクの仕掛け人で、『サガ3 SOL』も引き続きプロデューサーを務める。代表作はワンダースワン版『魔界塔士 サ・ガ』のほか、PS版のスクウェアミレニアムコレクション『サガ フロンティア』シリーズも担当している。

※1：**閃き**　バトル中にキャラクターの頭上に電球が出現するとともに、新しい技を覚えるシステム。本作では「習得」という形になっている。
※2：**フリーシナリオ**　ところどころで発生するサブイベント。いくつかの選択肢が発生し、その選択によってはエンディングが変化することも。
※3：**笹井隆司**　オリジナル版『サ・ガ 3』の音楽の作曲を担当。現在はさまざまなバンドにベーシストとして参加している。
※4：**伊藤賢治**　「サガ」シリーズなど、数多くの作品の音楽を手がける作曲家。現在はフリーの作曲家として活躍中。愛称はイトケン

2人が積み上げてきた想いと「サガ」シリーズの未来

――最後に、ファンへ向けてメッセージをお願いします。

三浦 個人的にも「サガ」シリーズが好きなので、より多くの人におもしろさを知ってもらって、「サガ」ファンを増やしていきたいです。新作を作りたいとは常々思っているのですが、そのためには『3』が売れてもらわないと困るので（笑）、プレイしておもしろいと思ったら、周りの人にすすめていただけるとうれしいですね。

河津 「サガ」らしさというのは、自分としてはこれといったものがあるわけではなく、何かこだわっておもしろいものを作ればいいと思っています。前回もお話ししましたが、新しい「サガ」を作らないといけないという思いがあるので、そのためにできる限りの努力をして、シリーズをどう展開させるべきか考えていきたいですね。

インタビューこぼれ話
浄化マシン制作秘話

最初は外観だけで、中までは描かない予定だったんです。でも、デザイナーが中を描いていたので、だったらオリジナル版どおり和式のトイレにしてしまおうと（笑）。ただ、あそこまでしっかりと描くとは思ってませんでした。水を流す音までリアルだし、細部までかなりこだわって作っていて、そこまでやってもらって悪いなと（笑）。

『サガ3』パスワード
9d97

ゲームで使えるパスワードを公開。オプションでパスワードを選び入力しよう。

自由奔放で刺激的。そんな作品を募集しています。受賞作品は「電撃文庫」「メディアワークス文庫」からデビュー！

エンタテインメント界最大の馬鹿騒ぎ！



応募ジャンル

電撃小説大賞
電撃イラスト大賞

賞／各部門共通

- 大賞＝正賞＋副賞100万円
- 金賞＝正賞＋副賞　50万円
- 銀賞＝正賞＋副賞　30万円

賞／小説部門のみ

- メディアワークス文庫賞＝正賞＋副賞50万円
- 電撃文庫MAGAZINE賞＝正賞＋副賞20万円

「メディアワークス文庫賞」は、「大人のための」新しいエンタテインメントを贈る文庫レーベル『メディアワークス文庫』のために第16回より新設された賞です。本賞受賞作は、メディアワークス文庫より出版されます。
なお、「メディアワークス文庫賞」単独での募集は行っておりません。『第18回 電撃大賞 小説部門』宛にご応募ください。

小説部門 電撃小説大賞

大賞及び優秀作品は小社から出版されます。

募集内容●オリジナルの長編及び短編小説。ファンタジー、SF、ミステリー、恋愛、歴史、ホラーほかジャンルを問わず。未発表の日本語で書かれた作品に限る（他の公募に応募中の作品も不可）。

応募規定●〔長編〕＝ワープロ原稿の場合 80〜130枚。縦書き。〔短編〕＝ワープロ原稿の場合15〜30枚。縦書き。作品に以下の（1）（2）を明記した紙を添付の上、右肩をひもで綴じて郵送すること。1P＝42文字×34行で印刷すること。フロッピーやCD-Rなど記録メディアでの応募は不可。400字詰め原稿用紙応募可（長編：250〜370枚。短編：42〜100枚。ワープロ原稿と文字数に多少の誤差はありますがご了承ください）。
（1）タイトル、本名、筆名、年齢、職業（略歴）、住所、電話番号、応募時に参照した媒体（雑誌名、ホームページ名など）、原稿枚数。
（2）あらすじ（800 字以内）

応募資格●不問。

選考方法●2011年4月10日の締め切り後、1次〜4次の選考を行い、最終候補作を選出する。2011年9月に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

選考委員（敬称略）●高畑京一郎（作家）／時雨沢恵一（作家）／佐藤竜雄（アニメーション演出家）／鈴木一智（小社取締役・第2編集部 統括編集長）

応募について詳しくは、
アスキー・メディアワークスのホームページをご覧下さい。
http://asciimw.jp/award/taisyo/

イラスト部門 電撃イラスト大賞

大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどで起用されます。

募集内容●未発表（他の公募に応募中の作品も不可）のオリジナル作品。

応募規定●カラーイラスト2点とモノクロイラスト3点を1セットにして応募。ただし、カラー、モノクロとも応募作品のうち最低1点を電撃文庫（※）を想定したイラストにすること。表現方法（彩色、画材など）は自由。CGも含む。CGの場合は、使用パソコンとツール（バージョンも）、データのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。サイズはアナログ、CGいずれの場合も、A4またはB4。応募作品には、別紙に文庫のタイトル、本名、筆名、年齢、職業（略歴）、住所、電話番号、応募時に参照した媒体（雑誌名、ホームページ名など）を明記して添付すること。作品を入れた封筒には「折り曲げ厳禁」と朱書きし、厚紙を入れるなどして補強すること。
※2011年4月10日以前に発売された電撃文庫であればタイトルは問いません。その電撃文庫の登場人物・世界等をイメージして、イラストに描いてください。また、想定した電撃文庫のタイトル（カラー・モノクロとも同一作品に限ります）は、別紙に明記してください。

応募資格●不問。ただし、将来的に小社出版物などのイラストレーターとして活動できる人。

選考方法●2011年4月10日の締め切りの後、1次〜3次選考を行い、最終候補作を選出する。2011年8月に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

選考委員（敬称略）●天野喜孝（イラストレーター）／出渕 裕（デザイナー、イラストレーター）／衣谷 遊（漫画家）／緒方剛志（イラストレーター）／鈴木一智（小社取締役・第2編集部 統括編集長）

応募の掟

あて先●〒160-8326　東京都新宿区西新宿4-34-7（株）アスキー・メディアワークス『第18回 電撃大賞 ○○○部門』係

最終締め切り●2011年4月10日（当日消印有効）

発表●2011年10月上旬より、以下の媒体にて発表予定です。電撃文庫挟み込みチラシ「電撃の缶詰」、メディアワークス文庫挟み込みチラシ「MW文庫HeadLine」、「電撃」「アスキー」の各誌／「電撃文庫MAGAZINE」「電撃PlayStation」「電撃萌王」「デンゲキニンテンドーDS」「電撃G'sマガジン」「電撃姫」「月刊コミック電撃大王」「シルフ」「電撃ホビーマガジン」「週刊アスキー」「アスキー・ドットPC」「MacPeople」ほか／アスキー・メディアワークスのホームページ上 http://asciimw.jp/award/taisyo/ ラジオ「電撃大賞」（文化放送、ラジオ大阪、東海ラジオ）
※2011年11月上旬に都内にて贈呈式を行います。 ※複数応募可。ただし、1作品ずつ（イラスト大賞は1セット）別送のこと。応募作品は返却しません。選考に関する問い合わせは不可。 ※受賞作品の著作権（出版権、ゲーム化権、映像化権、その他副次商品化権を含む）は、株式会社アスキー・メディアワークスに帰属します。 ※営利を目的とせず運営される個人のウェブサイトや同人誌等での作品掲載は、未発表とみなし、応募を受け付けます。（掲載したサイト名または同人誌名を明記のこと） ※個人情報は、本募集での目的以外には使用いたしません。受賞者は都道府県と氏名（ペンネーム）、年齢を公表いたします。
※第三者の著者権その他の権利を侵害した作品（他の作品を模倣するなど）は無効となります。権利侵害などの問題を生じ、第三者に損害を与えた場合は、すべて応募者の責任となります。

主催：株式会社アスキー・メディアワークス
ASCII MEDIA WORKS

いよいよ発売！
超個性的ヒロインが集う
『俺の妹P』を要チェック！

1月27日に発売されるAVG『俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル』。今回は発売直前の特集ということで、登場人物やゲームシステムを総復習。妹ファンの読者諸兄、準備はいいですか!?

ヒロインとその他大勢!?



黒髪清純ヒロイン
新垣あやせ
桐乃のクラスメイトでモデル仲間。思い込みが激しい。

ぐるぐる眼鏡のござるヒロイン
沙織・バジーナ
桐乃のオタク方面の友人。非常に面倒見がよい好人物。

幼なじみ眼鏡ヒロイン
田村麻奈実
京介の幼なじみ。非常におだやかでのんびりした性格。

真（トゥルー）・妹ヒロイン
高坂桐乃
「俺の妹」といえばこの人！超オタクなスーパー中学生。

PSP	俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル
1月27日発売	通常版：¥6,804(税込)／数量限定生産版：¥11,004(税込)
恋愛	ジャンル AVG
	メーカー バンダイナムコゲームス
	備考 プレイ人数：1人用

やっぱり黒猫だな！

俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル
ore no imouto ga konnani kawaii wake ga nai portable



WHAT'S "KURONEKO"?

桐乃と肩を並べる大人気ヒロインの素顔とは？

❶ ゴスロリが似合う
おなじみの「マスケラ」のコスプレ衣装だけでなく、基本的に外出時はゴスロリ調の服を愛用。赤いコンタクトレンズで雰囲気もバッチリ!?

❷ 発言が危うい
彼女の発言は、厨二病を患う者ならではの痛さに満ちあふれている。が、その痛々しいところもかわいく見えてしまうのでちょっとズルい！

❸ 実は情に厚い
桐乃といがみ合う場面が多いが、実は友達思いの性格。友人たちだけではなく、2人の妹の世話を焼くのも得意という一面も持っている。

いつもはゴスロリの邪気眼ヒロイン
黒猫

SNSで桐乃や沙織と知り合い、友達に。桐乃より1つ年上で、作中では京介と同じ高校に通っている。いつもはゴスロリ姿の黒猫が、サービス満点の水着姿でゲームの発売を応援しちゃいます！

ゲーマーの黒猫も注目の『俺の妹 P』最新情報はココ！
OPEN!

3分くらいでわかる!?
想像以上に新機軸な

『俺の妹P』ゲームのおさらい



ゲームは2バージョン存在!

➡数量限定生産版



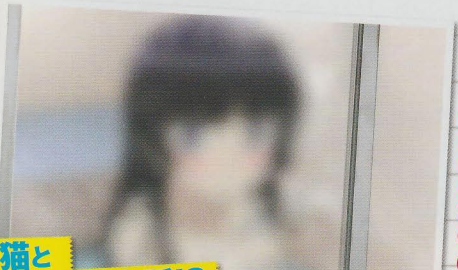
ゲーム本編に加えて、右の写真の特製ゲームソフトを筆頭に、レアな特典が付属。もちろん、通常版の中身も同梱される。

➡通常版

ゲーム本編を楽しめるソフトはもちろん、伏見つかさ先生が書き下ろしたショートストーリー、ゲームの設定資料集が同梱されている特別仕様!



◀車にはねられそうな桐乃を助けようと飛び出す麻奈実。もちろん原作にはないシーンだ。



▶黒猫や白猫でもなく、裸猫が登場するのは本邦初!黒猫ファンなら必見の場面だろう。

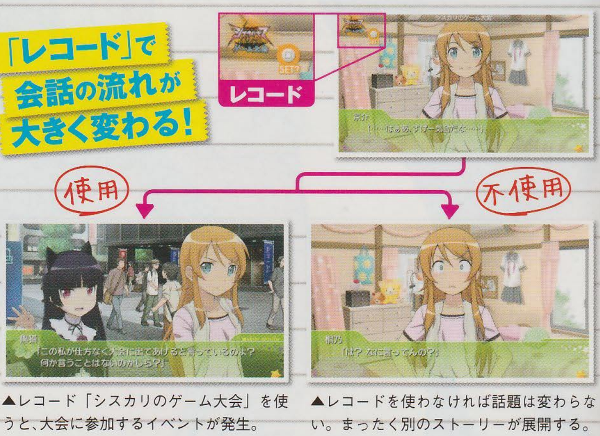


◀眼鏡の下の綺麗な瞳を覗かせ、頬を赤らめる沙織。なにやら尋常ではない雰囲気!?

俺の妹P 1 キーアイテムでストーリーが分岐!「O.R.E. システム」に注目

「O.R.E.システム」(“俺”システム)とは、ゲーム中に手に入れた話題やアイテム(レコード)を使用することで、ストーリーを変化させるシステム。レコードを会話中に選択すると、そのレコードに関する話題を相手に振る形になり、会話の流れが変わってストーリーが分岐する。

「レコード」で会話の流れが大きく変わる!



▲レコード「シスカリのゲーム大会」を使うと、大会に参加するイベントが発生。

▲レコードを使わなければ話題は変わらない。まったく別のストーリーが展開する。

俺の妹P 2 原作者が監修する「俺の妹」の“if”のストーリーを楽しめる!

本作で展開されるシナリオは、原作者の伏見つかさ先生によって監修されている(一部のルートは本人が執筆)。原作ではありえないようなシチュエーションも多いが、いずれも原作者のお墨付きだ!



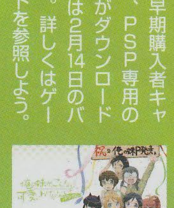
◀まさかあやせに人生相談を持ちかけられるなんて!

INFORMATION

『俺の妹P』に関連してさまざまなお楽しみ要素が続々登場。期間限定のキャンペーンもあるので、妹ファンならばぜひチェックを!

バレンタインデーまでレアなカスタムテーマを配信中!

『俺の妹P』の早期購入者キャンペーンとして、PSP専用のカスタムテーマがダウンロード可能。配信期限は2月14日のバレンタインまで。詳しくはゲーム版の公式サイトを参照しよう。



iPhoneアプリで動く桐乃にタッチしちゃおう!

無料で配信されているiPhone用アプリ『俺の妹がこんなにかわいいわけがないiP』では、ゲーム中の「ぬるぬる動く桐乃」を体感できる。画面のタッチや音声に反応する桐乃を愛でて楽しもう。iTunes Storeにおいて、25万件以上のダウンロードを記録!



「とある魔術の禁書目録Ⅱ」のコラボイラストもゲームに登場!

『俺の妹P』では、ゲーム本編以外に、お楽しみのブロック崩しも収録。そこで登場するのが、「俺の妹」キャラの「とある魔術の禁書目録」コスプレ姿だ。下の沙織による神裂火織コスのほかにも、多数のバリエーションがあるのでお楽しみに!



桐乃の友人 女子中学生たち

桐乃と同じクラスの女の子たち。原作では京介と親密にはなっていないが、ゲームでは彼女たちとも仲よくなれる!

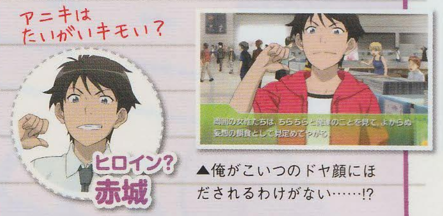


ハイスペックJCが悩殺!?

あやせと加奈子は、ともに桐乃と同じモデル事務所に所属している。ゲームの進め方によっては、こんなけしからん水着姿を拝見することが可能だ!

注意! 選択を誤ると(?)まさかのBLルートに!?

なんと、京介の友人・赤城のルートも存在する本作。分岐条件が気になるところ!



▲俺がこいつのドヤ顔にほだされるわけがない……!?

和菓子屋を営む 田村家

京介の幼なじみ・田村姉弟。京介は仲がよいが、桐乃はそうでもないようだ。なお、ロックは自称で、本名は「いわお」。

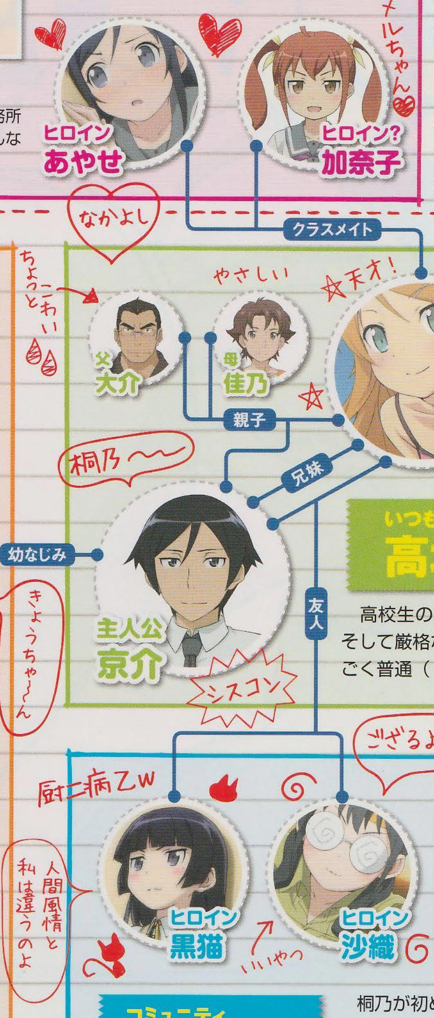


▶「バカだが憎めないヤツ」を地で行く男子中学生のロック。



眼鏡属性にはたまらない!?

眼鏡がトレードマークの麻奈実。原作では友人以上恋人未満の間柄だが、ゲームではどうなる?



いつもドタバタ 高坂家

高校生の京介と中学生の桐乃、そして厳格な父と優しい母のいるごく普通(?)の4人家族だ。



家の中でもドキドキの毎日!

上の写真のように、妹がらみの事件が多数発生。当然ながら、このあとは妹から過剰な叱責と暴力を受けるだろう。

コミュニティ オタクっ娘あつまれー

桐乃が初めて知り合ったオタク系の友達。オフ会以降に仲よくなり、京介を交えて4人で遊ぶ機会も多い。



オタクな親友たち!

いがみあう桐乃と黒猫、それをなだめる沙織という不思議な関係性だ。



◀なんと黒猫が京介にキス!? 作中ではこんな嬉しい展開も。

原作小説もアニメもコミックもチェックしそびれた読者諸兄に贈る

『俺の妹P』人物相関図



あわせて楽しむべし!

➡原作小説



伏見つかさ先生による「俺の妹」の原作小説は、電撃文庫から7巻までが刊行中。かんざきひろ先生の手がけるかわいいカバーイラストが目印!

➡アニメ

BD&DVDは第2巻まで発売中。TV放送の最終話からルート分岐した追加エピソードがネットで配信決定!

➡コミック

いけださくら先生によるコミック版は「電撃G's magazine」で連載中。単行本は3巻まで発売中だ。

特別企画 桐乃×黒猫

KIRINO & KURONEKO SPECIAL INTERVIEW

メインヒロインが一問一答！

『俺の妹P』のヒロインである桐乃と黒猫を演じたお2人によるスペシャルインタビューをお届け！　これを読めば、キャラクターとお2人への理解が深まり、ゲームがさらに楽しめるようになる……はず!?



高坂桐乃役
竹達彩奈
アイムエンタープライズ所属。ゲーム好きで兄がいるなど、桐乃との共通点が多い。花澤さん曰く「リアル桐乃」。

黒猫役
花澤香菜
大沢事務所所属。オタク的なモノには縁遠いタイプだったが、黒猫を演じることでその手の知識が深まったとか。

お互いの「可愛いなぁ～」と思うところを教えてください！

花澤　私はもう、収録現場であやちが歩いてるのを見るだけで、「おやおや、かわいい女の子が歩いてきますよ～」とニヤニヤしてしまいますね。Webラジオの収録を一緒にするようになってからは、少しずつあやちの内面も見えてきて、「コイツは愛でるしかないっ！」なんて思っています。

竹達　香菜ちゃんは、そんなに私と年齢は変わらないのに、お姉ちゃんぶろうとするところがかわいい(笑)。「私を頼っていいのよ」的なことを言ったりして、そこがたまらなくって。こういう話をみんなに披露すると恥ずかしがっちゃうところも、またいいんですよ！

花澤　うぅ……。

プレイしなかったら許さないんだからね！

最近、「私の○○が○○なわけがない」という出来事はありました？

竹達　「私の香菜ちゃんがメールを返さないわけがない」。ついこの間、香菜ちゃんにメールを送ったんですけど、まったく返ってこなくって。忙しいんだろうな、と思ってそのままにしてました（笑）。

花澤　す、すまない……返事する！　するよ！　私の場合は「私のあやちの脚がストッキングなわけがない」ですかね。今日、彼女は短パンを履いていたので、発作的に脚を触りにいったらストッキングも履いていて。ザラッとした感触にちょっと……いや、かなりガッカリしました。

竹達　な、なんか……ごめんね。

妄想を膨らませて存分に楽しみなさい！

演じたキャラクターから影響を受けた部分はありますか？

花澤　先日、道を歩いてるラブラブなカップルを見て、「リア充爆発しろ！」と心の中でつぶやいてしまいました……。ついに私にも黒猫が降りてきたのかもしれない（笑）。

竹達　私はこの作品にかかわるまではギャルゲーが好きというのを公言していなかったんですが、桐乃を演じてからはおおっぴらに言えるようになりましたね。

花澤　あやちはリアル桐乃です。ゲームの話を始めたら止まらない！

『俺の妹P』の見どころを教えてください！

花澤　数量限定生産版に付属するソフト（『俺の妹めいかぁEX いもうとと恋しよっ♪ぽ～たぶる』）は、アニメでは聞けないような台詞がいっぱい収録されていますよ！

竹達　肝心のゲーム本編は、京介が大変なことになっちゃったり、あの人とあの人の秘められた関係が明かされたり……と予想外の展開が待っています。「くぁwせdrftgyふじこlp」の発音の仕方も分かるし（笑）。

最後に、妹が好きでしょうがない電撃ゲームスの読者諸兄に一言！

花澤　妹が好きだなんて、どうしようもない豚どもね。

竹達　アニメでは到底描けないようなお話も詰め込まれているので、絶対プレイしなさいよね！

花澤　これが締めでいいの？（笑）

はじめてのいもうと

『俺の妹P』の見どころをプレイレポート！

ゲームを始めてまず驚くのが、妹が動きまくる点。動く妹はアニメ版でも堪能できますが、動いてしゃべる女子中学生の妹が我が手元に……というのはやはり格別です。グラフィックやキャストがアニメ版と同じこともあり、アニメの続きを見るようにすんなりストーリーに入り込めますね。つい「桐乃ちゃん、また会えたね！」とほっこり。筆者は、初回のプレイでは黒猫とのエンディングを迎えたため、やっぱり黒猫だな！　という想いを強くしました。だって、黒猫の妹たちまで登場するんですよ。しかし、そのエンディングは「これ、絶対もっといい結末があるだろ」的な内容。待ってて黒猫！　とばかりにトゥルーエンドを探す手が止まらなくなる、なんともニクい作りであります。その後、ほかのヒロインのルートでも「沙織に相談をしてみる」「あやせが俺の部屋に遊びにくる」「麻奈実と修学旅行でなんかいい感じに」といったドキドキの展開も確認。結局、ほかのヒロインのコトも気になってしまうわけで、これはもう全エンディング見るしかないっしょ！　と桐乃ちゃんばりに鼻息荒く意気込んでしまうのでありました。目指せ、トゥルーエンド&コンプリート！（ライター・子役）



◀桐乃、黒猫、沙織と俺（京介）の4人で一緒にゲーム大会に出ました。楽しい！



▶頬を赤らめている桐乃は俺のこと好きなのかな……と思ったら怒っていた。難しい！

NEWS!! 『俺の妹P』の攻略本も出ます！

早くも、電撃から本作の攻略本「俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル ザ・コンプリートガイド」の発売が決定（2月下旬発売予定／価格未定）。ツーショット会話時のツッコミや分岐ルートを解析し、すべてのエンディングを迎えるための完全攻略チャートも掲載！　インタビュー企画もある超充実の1冊です!!

『テイルズ オブ』を創るヒト。


◉ゲスト：大舘隆司氏


◉ゲスト：服部秀樹氏

今月は発売目前の『テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3（以下マイソロ3）』を手掛けた、大舘プロデューサー＆服部ディレクターをゲストにお迎えしました！

オープニングからテンションMAX！ スペシャルユニット誕生秘話も!!

れいちん　先ほど『マイソロ3』を少し遊ばせてもらったんですけど、まずオープニングムービー（★1）でテンションが最高潮になっちゃいました！　ジェイドとジューダス、ヒスイがかっこいいし、抱き合うルカとエミルがかわいいし、モフモフ族たちもキュートだし…確信犯ですよね。

大舘隆司氏（以下敬称略）　もちろん（笑）。ファンの方に喜んでいただけるように造りましたから。

れいちん　そのあと、ゲーム中も立て続けにムービーが挿入されていて驚いたんですけど、全体でいったいどのくらいのムービーが用意されているんですか？

大舘　たくさん入っているような印象を受けてもらうことを狙っているんで、多いなって思っていただければ大成功。なんですが、全体的に見ると前作に比べてむちゃくちゃ増えているというわけではないんですよ。ただ、演出は強化しています。それがオープニングからの流れに反映されているんでしょう。

服部秀樹氏（以下敬称略）　前作とは演出の質が変わっているので比較はできないと思うんですけど、マザーシップタイトルと比較してもほぼ遜色のない分量のムービーが入っています。なので、満足はしていただけるレベルかと。

大舘　してもらいます！（笑）

服部　当初予定していた分量ではまだ満足できなかったので、アニメーションムービーを制作しているプロダクション I.Gさんに積み増しをお願いしました。

大舘　今風の表現をすると〝盛って〟ます。

服部　盛りましたね。そのせいで、プロジェクト後半になって予算を引っかき集める羽目になり半泣きになりました（笑）。

れいちん　オープニングムービーで流れるテーマソングなんですけど、今作は『マイソロ2』のテーマソングを担当したBACK-ONと謎の女性ボーカル・MeさんのユニットBACK-ON feat. Me」となってますよね。そこで気になるのがMeさんの存在なわけですが…。去年行われたジャンプフェスタの『テイルズ オブ』のステージを観覧した人なら彼女が誰だかピンときたと思いますが、今回Meさんはあくまで Meさんなわけですか？

大舘　Meさんが誰だか、もう皆さんたぶんわかっていますよね。なんで今回Meさんなのかというと、Meさんサイドのほうから、こういう特別な取り組みならちょっと変わったことがしたいという申し出がありまして…。「じゃあMeでやりたいです」という感じだったみたいですね。

れいちん　フィーチャリングさせようと思ったきっかけは？

大舘　ある朝、『マイソロ3』のタイアップアーティストをどうしようかと思いながら自転車に乗ってるときに、突然「あ、BACK-ONとMeさんだ。おもしろいじゃん」と、ひらめきました。お互いが補完し合えるというか、プラスに転じられる気がしまして、エイベックスさんにお願いしたら企画が通ったんです。明らかにこのゲームのためだけに作られた音楽だよってわかってもらうには、この組み合わせしかないなって。『テイルズ オブ』シリーズを好きなユーザーさんに喜んでもらえるような取り組みをした結果誕生した、『マイソロ3』だけのスペシャルユニットです。

れいちん　歌詞もすごく前向きでゲームに合ってますよね。

大舘　BACK-ONは『マイソロ2』から関わっていて、ゲームに音楽を提供することにものすごい使命感を持っているんですね。そこにMeさんが加わって、彼女とBACK-ONのTEEDAさんとのあいだで、かなり細かく作詞作業のやりとりが行われたみたいです。

服部　歌詞は何度も作り直してもらいました。歌詞が固まらないとアニメーション制作の作業に入れないので、時間とも戦いつつ一生懸命取り組んでもらいました。

大舘　Meさんにとっても『テイルズ オブ』の存在ってすごい特別なんですよ。だからちゃんとやりたいっていう思いがあって、今の形ができ上がったんです。今回の曲は僕の一番のお気に入りですね。いい物ができたと思います。

遊びやすさを追求したまさに『マイソロ』シリーズの集大成！ その魅力に迫る!!

れいちん　ゲームの基本的な流れは、プレイヤーがギルド・アドリビトムの一員となって、さまざまなクエストを受けて歴代『テイルズ オブ』キャラクターと冒険を進めていく、というものですよね。そこで展開される、大まかな物語の流れを教えてもらいたいのですが…。

服部　『マイソロ3』の世界は「星晶（ホスチア）」っていうエネルギー鉱物で成り立っていて、それによって富める国と貧しい国があるっていう設定なんですよ。で、記憶がなく行くあてもないところをヒロインのカノンノに拾われた主人公（プレイヤー）は、彼女が所属するギルド・アドリビトムで仕事の手伝いをしながら、『テイルズ オブ』キャラクターたちと一緒に暮らすことになります。そんななかで、星晶をめぐる人々の争いや、星晶採掘のせいで住むところを追われてしまった人々の姿を目の当たりにすることになるんです。

大舘　今作では星晶の存在がひとつのテーマになっているんですよ。星晶は人々の生活になくてはならない重要な資源なんですが、枯渇すると大地が痩せてしまったり生態系が変化してしまったりして、そこに暮らす人たちの生活が脅かされてしまうんですね。そのことを一般の人たちは知らないんですが、大国の一部の人たちは知っていて目をつむってる。

服部　それどころか、大国は自分たちの富の為に星晶の採掘をやめない。星晶の影響を知ってしまった主人公たちは、そんな大国の考え方が世界の危機へと繋がると考えるんですね。

大舘　でも、少なからず星晶がないと生活できないわけだから、そこが揺れる部分というか葛藤する部分なんですよ。その問題をなんとかして解決しようとするのが序盤の基本的なお話です。それと、大国に搾取される側のヒトのなかには安易に神に救いを求めようとするヒトたちもいて、彼らのあいだに浸透していく「願いを叶える存在」というウワサがだんだんきな臭くなっていくんですが…。あとは実際にプレイしてお確かめください。

れいちん　実際プレイして思ったんですけど、マイキャラのキャラクターメイキングが想像以上に楽しくて、ゲームをはじめるまでにめちゃめちゃ時間がかかったんですけど（笑）。

大舘　今回はかなり細かく設定できますからね。あとね、キャラメイキングのときに選択できる声「ヒーローズボイス」のゲストもなかなかスゴイんですよ。前作では『テイルズ オブ シンフォニア』のゼロス役でおなじみの小野坂昌也さんにお願いしたんですけど、ユーザーの皆さんから歴代キャラの声優さんのキャラボイスをもっと増やして、という意見がありまして。そのご要望に応える形で女性、男性ともに10人の歴代キャラクターの方にボイスを演じてもらいました。みんなオリジナルのキャラクターとは違う感じの声を演じてもらったので、おもしろいと思いますよ。

服部　ちなみにヒーローズボイスは、ゲームをクリアしたあと利用できるようになるグレードショップで、ボイスチェンジ可能になります。

大舘　ヒーローズボイス収録のときは、皆さんいい意味で自由に演じていらっしゃいましたね。実際「小野坂さんなにやります？」ってその場で聞いて、小野坂さんが「じゃあ俺二枚目でいくよ」っていって演じられたり（笑）。ほかの皆さんもその



★1
人気キャラがいっぱいのオープニングムービー
歴代シリーズキャラが登場する「マイソロ3」ならではの組み合わせが楽しめるオープニングムービー。お金を探すノーマ＆アニス＆ルーティなど、笑える1シーンもある。



★2
オリジナルキャラ ラザリス
年齢はおろか性別すら不明の謎の存在、ラザリス。物憂げにしゃべったかと思えば急に激昂したりと、静と動の差が激しい一面を持っている。



★4

3人のカノンノ

本作には『マイソロ1』のカノンノと『マイソロ2』のカノンノ・イアハートも登場！ 3人のカノンノを引き連れて冒険に出ることもできるようだ。

★3

とっても便利なバンエルティア号の地図

船内の地図を開くと、イベントが起こる場所にアイコンが表示される。これを見て行動しよう。



場のノリで演じてもらいました。それをぜひ楽しみにしていてもらいたいですね。

れいちん うわ～期待大ですね！ あと『マイソロ』シリーズといえば多彩なクエストが魅力ですけど、なかでもこれはオススメ！ っていうクエストはありますか？

大舘 『テイルズ オブ レジェンディア』で登場したワンダーパン職人のミミーのクエストがオススメかな。船にいるセネルのもとに手紙が届くんです。それで誰からかな？ と見てみたらミミーからで、「荒野で待ってるパン」的な内容で…（笑）。で、「え～なにこの手紙」みたいな。セネル役の声優、鈴村健一さんも実にイヤそうな感じでこのセリフを読んでくれたんですけど（笑）。それで、指定された場所に行くとミミーがいて、彼女独特のちょっぴりズレた会話をしてきて、レシピをくれて去っていくんです。クエストのなかにも物語的な要素がちょっとあって、原作を知っている人にとっては「うれしい、プププ」みたいな。僕は個人的に、このクエストのときのセネルが好きですね。彼はけっこうクールなキャラなんですけど、なんとなく三枚目というか愛すべきセネル像になっているんで。

服部 あと今回はクエストの受注場所がカウンターだけでなく、船内にいる各キャラクターからも受けることができるので、好きなキャラのところばかりでなく、まんべんなくいろいろなキャラのところに行ってクエストを受けて欲しいと思いますね。

大舘 クエストが発生する際は、バンエルティア号の地図（★3）にアイコンが表示されて、すぐわかるようになっています。それを見てキャラクターめぐりをしてクエストを受けてもらいたいですね。コイツとアイツが一緒の部屋で暮らしているんだ、とか部屋割りがそれなりに楽しかったりするんで。あと、各フロアに一瞬で移動できるショートカットも便利に使えると思います。

れいちん 確かに、フロアの移動がボタンひとつで瞬時に行えるので、船内探索も苦じゃなかったです。ではでは次に、お2人のお気に入りのパーティメンバーを教えてください！

服部 『テイルズ オブ グレイセス』のキャラだけ特別にアラウンドステップができるんですよ。で、ソフィは格闘系なんで、サクサクって動くんで、そういう意味では手数が多くてサクサクって動くんで、そういう意味では好きですね。基本的に僕はいろんなキャラをまんべんなく育てるというやり方で進めるんですけど、そのなかでもグレイセスのキャラを仲間に入れた場合は、使いやすくてムダに動いてみたりとかします（笑）。

（※上段は原文どおり：）すけど手数が多くてサクサクって動くんで、そういう意味では『グレイセス』キャラがいいなーと思いますね。

大舘 『マイソロ3』ではパーティに入れていないキャラも、自分の強さに合わせて育ってくれるので、前作みたいにまんべんなくパーティに入れないと強くならない、ということはないです。とはいえ、頻繁に入れ替えちゃうよね。

服部 そうですね。僕の場合はレベル順にパーティを組んで一番レベルが低いキャラを育てて、クエストが終わったら解散してまた新たにパーティを組みなおすっていう（笑）。

大舘 戦闘に参加していなかったキャラを突然パーティに入れても、ちゃんと戦えるくらいの強さにはなっているので。ちなみに僕の場合、そのときの自分の気分で今回は二刀流とか、弓使いオンリーで、とかテーマを決めるので、固定のパーティっていうのはないんですよ。ただ、それでクエストを受けて倒せないヤツがいたときとか、困ったときに必ず入れるキャラがいるんです。そいつがイリアですね。イリアは僕のなかの鉄板キャラで、彼女を操作キャラじゃなくてパーティに入れてうしろから援護にまわしておくと、二丁拳銃で敵の動きを止めてくれる。さらに体力回復の「ファーストエイド」や戦闘不能を回復する「レイズデッド」も使えるし、攻撃系の術も使える。だから、困ったときは「イリア先生お願いします！」って感じです（笑）。あと意外におもしろかったのが『テイルズ オブ シンフォニア ーラタトスクの騎士ー』のキャラたちです。『マイソロ3』ってわりと2次元で戦う感じなんですが、エミルが空中コンボを決められるので立体的な戦いが楽しめる。だからジュディスとエミルを入れると、敵を空中に打ち上げて、そこに追い討ちをかけて斬る、という戦い方ができますね。こんなふうにパーティを組むときはテーマを持つといいと思います。大剣持ちしばりとか魔法剣士しばりとか、自分なりの組み合わせを考えて遊ぶと、より深く楽しんでもらえるかと。



カノンノという存在と豪華内容のサントラと…

れいちん 『マイソロ』シリーズの顔といえばカノンノですけど、シリーズを通してヒロインをカノンノにしようと思ったのはなぜなんでしょう？ あと、同じ「カノンノ」という名前を持ちながらも全員別人、という設定もなかなか斬新だったと思うんですけど。

大舘 イメージの元となったのは、「銀河鉄道999」っていうマンガに登場するメーテルというキャラクターなんです。彼女は過去にいろんな少年と旅をしてきたんですけど、主人公との最後のお別れのときに「私はいろいろな人の青春を通り過ぎるだけの女よ」みたいなセリフを言うんですよ。あれが強烈に頭の中に残っていて（笑）。なんか僕のなかでカノンノという人物は「カノンノ」として現れるんだけど、その世界に合った人格なりを持って登場するというイメージがあったんです。だから、単一キャラというよりもそれぞれの世界のカノンノとして生きている、というふうにしたかった。このシリーズの考え方って、それぞれのキャラクターが暮らす世界があって、それをひとつの世界に集めてくるときにその象徴として「世界樹」があるという認識なんですね。なので、世界樹という存在さえあればどのキャラがいてもおかしくない。で、カノンノは世界樹の申し子であり『マイソロ』ワールドの象徴であると。

れいちん なるほど、そういうわけですか。あと、カノンノのことでもうひとつ気になることがあるんですけど…。前述したジャンプフェスタのステージで「3人のカノンノが唄う歌がある」と仰っていましたよね。その詳細が知りたいです！

大舘 本作には『マイソロ1』と『マイソロ2』のカノンノも登場（★4）するので、せっかくだから関連CDのほうにもぜひ、という話になりまして…。

服部 関連CDには2曲、あとCDシングルの『テイルズ オブ』盤っていうのがありまして、そちらのほうに1曲です。

大舘 CDシングルではカノンノ・グラスバレー役の平野綾さんが「With you」という曲を歌っていて、関連CDのほうはキャラソングになっています。うち1曲は平野さんのソロで、もう1曲はカノンノ3人組が歌う「Love Beat」っていう曲なんですけど。3人が甲板で洗濯物を干しながら恋バナをしているような感じにしたいっていう話からふくらんでいって、「Love Beat」ができたんです。エイベックスさんと打ち合わせするときにイメージイラストを描き起こしてお見せして、そこから作曲をしてもらいました。本当はゲーム中に挿入歌として入れたかったんですけど、もうめいっぱい容量を使っちゃっているから残念ながら実現できなかった。まぁ、今回のサントラはゲームの一部だと思って取り組んでいますので、皆さんもゲームの延長と思って楽しんでいただければと思っています。BGMだけじゃなく、曲間に寸劇まで入っていますから。

れいちん すごい豪華ですね。豪華といえば『マイソロ3』の予約特典も、コミックスとアニメムービーの「特製フィルム付きしおり」がもらえるという大盤振る舞いっぷり！ これまでの予約特典とは一味違いますけど、このアイデアは？

大舘 はい、僕が提案しました。ちなみに「フィルム付きしおり」のフィルムは、誰かしらキャラクターが映っているものになっていただいたんですけどね。背景だけのコマはちゃんと外してあるんで安心してください（笑）。さらに、平野さんと小野坂さん、あと『テイルズ オブ ヴェスペリア』のユーリ役・鳥海浩輔さんと『テイルズ オブ グレイセス』のアスベル役・櫻井孝宏さん、この4名のサインが入ったフィルムが合計12枚だけ封入されています。当たった人は強運ですね。では最後にひとこと！

れいちん 当たった人は強運ですね。では最後にひとこと！

大舘 僕のなかにある『マイソロ』に対して「こうやりたい」というものはすべて込めました。集大成のつもりで作っているんで、ぜひ楽しんでください。

服部 大舘がバーッと広げた構想を実現して、集大成にするんだという意気込みでやってきましたので、ぜひそれをたくさんのユーザーさんに買って楽しんでいただけたらなと思います。

「集大成にする意気込みでやってきました。ぜひ楽しんでいただけたらなと思います」（服部氏）

『テイルズ オブ』シリーズをもっと知りたいアナタへ贈るファンページ

『テイルズ オブ』クロニクル

Vol. 10

過去のシリーズ作を掘り下げて紹介するこの企画。今月は『テイルズ オブ ヴェスペリア』（以下TOV）です。

今月のタイトル
◉『テイルズ オブ ヴェスペリア』

自分の選んだ道を信じ仲間とともに歩め！

Tales of Vesperia
テイルズ オブ ヴェスペリア

『テイルズ オブ シンフォニア』と『テイルズ オブ ジ アビス』に続き、樋口義人氏がプロデュースを手掛けた『TOV』は、Xbox360とPS3初のシリーズ作です。また、09年の10月には劇場版アニメ「テイルズ オブ ヴェスペリア～The First Strike～」も公開され人気に拍車をかけました。

～『TOV』の歴史～

Xbox 360 2008年8月7日
Xbox360本体などが同梱された「Xbox360 TOVプレミアムパック」も発売。テーマソングはBONNIE PINKが唄う「鐘を鳴らして」。

PS3 2009年9月17日
フレンが仲間として正式に加入するほか、新キャラのパティが追加された。ダウンロードコンテンツも充実し、各種コスチュームが購入可能。

STORY

主人公・ユーリとその親友フレン。立場は違えど心にあるのは「人々の笑顔を守りたい」という想い

物語の舞台は、テルカ・リュミレースという世界。そこは、クリティア族と呼ばれる人種が古代に生み出したとされる魔導器（ブラスティア）の恩恵によって成り立っています。

帝都ザーフィアスに住む主人公のユーリは、親友のフレンとともに帝国騎士団に所属する青年でした。しかし、そこにいる限り権力のある者に罰を与えることができず、弱者を救えないと感じた彼は騎士団を退団。その後、とある事件で城に投獄されてしまいますが、そこで貴族の少女、エステルと出会い、フレンを捜しているという彼女と行動をともにすることになります。そして城を出た2人の前に、水を制御している魔導器が故障し、あたり一面が水浸しになってしまう事件が発生。学術閉鎖都市アスピオから魔導器の修理に来たモルディオという人物が、魔核（コア）を盗んだことが原因のようでした。そこでユーリたちは、モルディオを追ってアスピオを目指すことに…。その道中で、うっかり者の少年、カロルと出会い、彼を仲間に加えて旅を続行。ようやくアスピオに到着し、モルディオという人物のことを住民に聞いてみると、誰もが口をそろえて変人扱い。情報を頼りに事件の張本人を見つけることに成功するも、リタと名乗る彼女は自分が濡れ衣であることを証明します。こうして、真犯人探しが始まるのでした。



▲アニメタッチで優しい色合いのグラフィックが魅力的。箱入り娘だったエステルは外の世界が新鮮なようだ。



ラピード
CV:石井真
年齢:4歳半　身長:170cm(尾含む)　クラス:戦闘犬

ユーリの飼い犬で常に彼の傍らにいる、ある意味相棒的存在。無愛想でなでられたりじゃれたりするのは嫌いだが、認めた相手は裏切らない。

WRITER'S COMMENT

子供が好きなようで、カロルやパティには触られてもイヤな顔をしません。言葉を理解する天才犬！

フレン・シーフォ
CV:宮野真守
年齢:21歳　身長:180cm　クラス:帝国騎士

ユーリとともに下町で育ち、同じ理想を持って騎士団に入団。弱い者の味方でありたいと思うも、法を守る立場との板挟みになっている。

WRITER'S COMMENT

生真面目でキレイ好きだけど、融通が利かないところがタマにキズ。女性の扱いがうまくてモテます。

エステル
CV:中原麻衣
年齢:18歳　身長:165cm　クラス:貴婦人

フルネームはエステリーゼ・シデス・ヒュラッセイン。夢見がちで浮世離れしたところがある一方、読書が好きでさまざまな知識が豊富。

WRITER'S COMMENT

「かまとと」の意味が分からない、天然ボケなところがあるお嬢様。ラピードになかなかなつかれません。

ユーリ・ローウェル
CV:鳥海浩輔
年齢:21歳　身長:180cm　クラス:元騎士

騎士団退団後は、生まれ育った下町で用心棒のようなことをして暮らしていた。さんざん横暴な姿を見てきたため、貴族や役人が嫌い。

WRITER'S COMMENT

仲間を叱咤激励するお兄さん的存在。自分の信念のためなら手を汚すこともいとわないのがカッコイイ！



よっぴのゲーまにあ☆キャラトーク！

ゲーム大好き♪ 『テイルズ オブ』シリーズはとくに大好き！ な新人声優＆役者のよっぴが、キャラをメインに『TOV』を語ります★

よっぴPROFILE

岡山県出身。6月26日生まれのA型。趣味はお絵かきとお菓子作り。大好物はきなこだよ！ ブログは→http://ameblo.jp/yoppicopico/

ハオッ☆ 紳士から紳士の誇りをとったら何が残るのか疑問に思っている、よっぴデスノ（゜益゜）『TOV』でお気に入りのキャラは、おでん大好き娘のパティ！ ちっちゃくって、どんなときでも明るくマイペース！ 「～じゃ」って口調もツボだぬ♥ 彼女の戦闘はトリッキーでおもしろいからオススメ！ どんな術技が出るかわからないから、めちゃんこヤバい状況でも何が起こるか、つい試しちゃう☆ ときには、味方まで巻き込む技を発動して仲間の命運も握っちゃうという…。まさにギャンブル！ 何が起こるかわからないって意味では、人生もある意味ギャンブルなのかも!? パティのようになんでも積極的に楽しくしていきたいですな☆ もちろん、人生には悩むこともたくさんで、パティもカロルもみんな悩んでた。1人で考えなきゃいけないこともあるけど、みんなのことはみんなで考えればいいし、1人でできなきゃみんなでがんばればいいんだよね。悩んで、考えて、選択して、覚悟をもって自分の道を進む。ピンチは成長できるチャンス。そんなふうにポジティブに進んでいけたらいいな！ 「未来の可能性はシロナガスクジラよりも大きいのじゃ」から。ではアリーヴェデルチー☆



ライターれいちんのここがスゴイよ『TOV』

練りこまれた人物設定が魅力的でゾクゾクする！

最初に『TOV』の画面を見たとき、アニメのようなキャラの描写にめっちゃ驚き興奮した覚えがあります。Xbox360ってスゲーと心底思いましたね。で、私は『TOV』のせいで、いやおかげでXbox360とPS3を購入することになったわけですが…。本作の最高に好きな部分は、ダーティな面を持った人物たちが仲間にいることです。例えば主人公のユーリは自分の正義を貫くために、ときにはその手を血で汚すこともあります。ほかにも、レイヴンやパティなど、バックボーンが明らかになるにつれ、一筋縄じゃいかない人物の多いこと多いこと…。また、仲間たちの距離感もすごくうまく描かれていて、最初はただの同行者だったのが、試練を乗り越えることで少しずつ絆が深まっていく感じがたまりません。馴れ合いじゃない感じが、ある意味とってもリアルなんですよね～。あと、物語もファンタジーでありながら、帝国とギルドの対立という人と人との抗争がメインとなっていて、いろいろ考えさせられます。胸が痛くなったり、ときには頭にきたり、涙しちゃったり…。ストレートに心に響く物語は『テイルズ オブ』シリーズのなかでも5本の指に入る傑作だと思います！ さすが、映画化されただけのことはあるなぁと、思わず納得。戦闘は新システムの「フェイタルストライク」がめちゃくちゃ爽快！ 特定の術技でダメージを与え、相手の耐久値を「0」にした状態で発動すると、派手なエフェクトとともに敵を一撃で倒せるというシステムです。成功すると、自分のHPが回復したり戦闘終了後に所得する経験値がアップしたりといいことずくめ！ これはぜひ体験してもらいたいです。あと最後に、BONNIE PINKさんの「鐘を鳴らして」がいい曲すぎてヤバイっす!!



▲物語は「水道魔導器奪還編」「凛々の明星編」「凛々の明星編」の3章から成っている。



▲3Dフィールドをフリーランで自由に動きながら攻撃。スキルを付加して能力をアップ！



パティ・フルール

CV:斉藤千和

年齢:14歳 身長:132cm クラス:冒険家

悪名高い伝説の海賊・アイフリードの財宝とロマンを求めて世界を巡る、自称・冒険家。幼い容姿ながら、なぜか老人のような口調でしゃべる。

WRITER'S COMMENT

見かけに似合わず大人びた性格をしていて、おでんが大好物。ギャンブル的な効果の術技が多いです。

リタ・モルディオ

CV:森永理科

年齢:15歳 身長:150cm クラス:魔導師（魔導器研究者）

魔導器研究にかけては天才と呼ばれる少女。研究以外のことには興味がなく、その邪魔をされることが何よりも嫌い。気が短く怒りっぽい。

WRITER'S COMMENT

よく照れてよく怒る、まさにツンデレ！ 冒険のなかでエステルのことを親友だと思うようになります。

レイヴン

CV:竹本英史

年齢:35歳 身長:170cm クラス:風来坊

ユーリたちの行く先々に現れては軽口を叩き、一行を振り回す。飄々とした性格で、軽薄さと胡散臭さが身なりからにじみ出ている。

WRITER'S COMMENT

ジュディスのダイナマイトボディにメロメロなおっさん。のらりくらりとしているけど、実は切れ者です。

ジュディス

CV:久川綾

年齢:19歳 身長:175cm クラス:槍使い

少数民族クリティア族の出身。気が利く性格だが、その行動が突飛なため何を考えているのかわからない印象を与えてしまう。

WRITER'S COMMENT

楽観的でのんびりとした性格とは裏腹に、時折キツイことをさらりと言ってのけたりします。

カロル・カペル

CV:渡辺久美子

年齢:12歳 身長:135cm クラス:少年戦士

いつもテンションが高くて元気いっぱいの少年。魔物退治を専門とするギルド「魔狩りの剣」のメンバーで、大きな夢があるらしい。

WRITER'S COMMENT

怖がりで何かあったらすぐ逃げちゃう、ちょっぴりヘタレ。元気なくせにすぐビクついて足がガクガク。

新体制直撃 INTERVIEW

ヘビーゲーマーの敏腕プロデューサーが語る
今、『FFⅩⅣ』に必要な『ファイナルファンタジー』らしさとは!?

昨年末から続く『FFⅩⅣ』の大改革。新たにその中心で舵を取ることになった吉田直樹氏は、現状をどう受け止め、どう改変を行っていくのか。新プロデューサー兼ディレクターである吉田氏に、今後の展望について聞く！

ストイックな開発者肌であり ヘビーゲーマーでもある吉田氏

―まずは吉田さんご自身のことをまだ知らない読者も多いと思いますので、これまでに携わってきたお仕事など、自己紹介をしていただければと思います。

吉田直樹氏（以下、敬称略） ゲームの開発自体は、もう18年目になります。一番最初のキャリアは、ハドソンの『天外魔境』シリーズです。そこからずっとゲームを作っていまして、スクウェア・エニックスは現在6年目です。まだ開発中で発表できないタイトルもありますが、表立って大きいタイトルは『ドラゴンクエストモンスターバトルロード』シリーズです。アーケードの『Ⅰ』、『Ⅱ』、Wii版を手がけました。基本的にゲームデザインからパラメータの調整、カードテキストまで全部やってます。

―ディレクター業がメインですか？

吉田 そうですね。一番多いのはディレクションで、ゲームのルール全般をデザインすることが多いです。必要であればほとんどのデータ構造を作ったり、自分でパラメータを直接調節したりなどもします。規模が大きい作品では、実作業はすべて手放して支援だけに回るということもあります。

―ゲーム開発に関しては、かなりのベテランということになりますが、あまりメディアに露出されたことはないですよね？

吉田 これまでメディアに出なかったのは、自分なりのポリシーというか理由がありました。まずは僕自身が、誰がゲームを作っているかを購入の目安にしていないこと。もう1つは、ディレクターなり、デザイナーなりがメディアで発言してしまうと、自分の言葉に縛られがちになってしまうということです。特にヒットすればするほど影響力は大きい。友人としておつき合いさせていただいている著名な方々もいるのですが、やはりときどきツラそうだなあ……と感じることもあります。そんな理由から、できるだけメディアに出ないように粛々と物を作っていましたし、ブログで自分から発信することも、まったくやっていません。書籍関係とか学生への講演依頼、CEDECなど、開発に関わることだと、ある程度お受けしてました。

―開発者としての経歴は、すでにベテランクラスなわけですね。お話によるとゲーマー、とくにオンラインゲームに関しても造詣が深いと伺ってますが。

吉田 こちらもまだタイトルとしては明かせないのですが、開発としてオンラインゲームに関わっていたこともあります。趣味としてやるオンラインゲーマーとしての歴史も結構長くて、14年くらいかな？『Diablo』から始まり、『ウルティマオンライン』『エバークエスト』『エバークエスト2』『ダーク・エイジ・オブ・キャメロット』『World of Warcraft（WoW）』『AION』ほか、いろいろ見ています。

―なるほど。すごいラインナップ（笑）。やはりMMORPGメインで？

吉田 だいたいMMORPGですね。ある意味、ゲーム業界人って時間に自由なうえ、PCやネット環境も揃っている。ハマると本当に昼夜問わずになってしまうんですよ（苦笑）。ただ、本気でMMOを極めようとすると実生活の大部分を捧げないとトップへは行けない。性格的に、やるからにはトップまで行かないと気が済まないんです。スクウェア・エニックスに入って、現世代機の、特にコンシューマ作品を作るようになってからは、会社からのオーダーもあり、極端なMMOの長時間プレイは一度止めています。現在は、比較的プレイ時間が短くて済むFPSがメインですね。Xbox 360でやることが多いですけれど。そうは言っても興味はあるので、いろいろなMMORPGをローンチ（※1）のタイミングで触っています。どのくらいのコンテンツ量か、どのくらいサーバーの初期落ちなどがあるのか（笑）とか。根っからのオンラインゲーム好きですね。

プロデューサー兼ディレクター としての重要な役割とは？

―では、今回『FFⅩⅣ』の新スタッフに就任されることになったのも、ご自身がオンラインゲーマーであったことが大きいのでしょうか？

吉田 社内で表立って、極度のオンラインゲーマーであることはアピールしていませんが（笑）、いろいろな人と話していくなかで〝詳しいんだな〟とは思っていただけたのかと思います。実は、プランナー・企画という立場でいうと僕は社内でかなり管理的な立場でして、自分の持っているプロジェクト以外を手助けするというのも役目だと思ってます。もちろん今までも本気で『FFⅩⅣ』は開発・運営されてきましたが、これだけお客様の期待度が高く、巨大なコンテンツになると、もう一度全社を挙げて信頼回復に努めないといけない、というのが最終的な理由です。

―確かにそうそうたる顔ぶれですよね。各々がディレクションができるレベルの。

吉田 ええ。リード陣が集まっています。それだけこちらも本気なんだなということが伝われればと思っています。

―そんなメンバーのなかで、吉田さんがプロデューサー兼ディレクターという〝二足のわらじ〟を履いているのは、何か意図があるのでしょうか？

吉田 開発を統括するディレクターと、プロジェクトを俯瞰して方向性や宣伝方針を決定するプロデューサーの役割を1人にまとめることで、より早く、正確に指示が出せると思ったのがその理由です。ただ、最初はディレクターで、と思っていたのですが、周囲の信用のおけるスタッフに、ぜひ兼務をと言ってもらえたのが一番大きいですね。ただ、兼任体制が恒久的なものになるかはわかりません。僕がボトルネックになっても仕方ないですし、軌道に乗ったあとは役割を分担する可能性はあります。

―吉田さん以外のスタッフの役職も、集められたあと決めたのですか？

吉田 プレイヤーからすでに寄せられているフィードバックから、大きな修正項目というのは挙げられています。例えばバトル、ユーザーインターフェース、コミュニティコンテンツ、パブリックモンスターの配置、マップの問題などなど。それぞれの問題に対応できるスペシャリストが集められているのは確かなのですが、ゲームって共和制で作ると自分の責任範囲ばかりを気にして、うまくいかないことを多く経験してきています。そのため、互いに情報交換ができる、有機的に動ける体制にしていくつもりです。そういう意味では、集まってから調整している部分もあります。あとは、お客様も同様だと思いますが、これだけのタレントが揃ってしまうと開発側も「誰が何をするの？」って、気になると思うのですね。

―たしかに。皆川（裕史）さんといえば、アートディレクターと、つい思いますよね。

吉田 ですよね（笑）。ましてや、吉田明彦のいるプロジェクトともなれば。でも、今回はアートディレクターではなくて皆川自身が最も得意と自負するユーザーインターフェースに特化してもらいました。松井に関しても、『FFⅪ』の経験を考えるとバトルを触ってもらうのが、お客様にとって、最も早く効果的になるだろうと。ディレクターとして全体のことを考えると、どうしても個別のパフォーマンスは落ちてしまいますから。本当に豪華な人の使い方です。これまで以上にスクウェア・エニックスが本気であることの表れ、だと思っていただけたらなと。

―新体制に切り替わり、現在はどういう作業が行われているのでしょうか？

吉田 全体的な部分としては、各チームがそれぞれ、ものすごい勢いでクライアントの問題点を洗い出しています。あのクラスの人たちって誰かに意見を聞いてみてどうというのではなく、自分で触ってみて「この仕様はこうするべきでしょう」とか、僕が提示するゲームデザインコンセプトに対して「こうでしょう」と言い切ってくれるので、そこは非常に早いですね。僕がそれを聞いて納得できればGOサインですし、疑問があれば調整してもらってます。僕自身の作業としては、その後、各問題を修正するた

※1：launch。立ち上げなどを意味し、ゲーム業界においては新商品の発売やサービス開始を指す。
※2：キャラデータの抹消、広義ではデータの改変も指す。オンラインゲームのαテストからβテスト、βテストから正式オープンなどの節目に行われることが多い。
※3：パーティグループ同士が連携し、より強大なモンスターとの戦いに挑む大規模集団戦闘のこと。
※4：このインタビューを行ったのは、2011年1月7日。



FINAL FANTASY® XIV ONLINE
ファイナルファンタジーⅩⅣ

※PC版は発売中。PS3版は発売日・価格ともに未定。

PS3 PC	ファイナルファンタジーⅩⅣ
発売中（2010年9月30日発売）※	オープン価格＋30日￥1,344（税込）※
ジャンル	RPG（MMORPG）
メーカー	スクウェア・エニックス
備考	オンライン専用

冒険 育成 協力

「エオルゼアって楽しいところだと自信を持って薦められる作品にしたい」

めにコストはどれくらいかかるのか、という開発とのすり合わせです。開発環境の問題もあり、僕の想像以上にコストがかかる部分もあるので、それらを並べつつ、プレイヤーのみなさんの声を聞いて優勢順位の高い順に、的確に落としていこうという流れです。

4つのキーワードに込められた吉田氏の"想い"とは

――公式サイト「The Lodestone」上で、年が明けて4つのキーワードの提示がありましたが、あの言葉にはどういう意味と想いが込められているのでしょうか?

吉田　まず、現状のプレイヤーの声を聞いていると、やはりプレイしていてツラそうだなと感じます。毎日短い時間でもログインして、その日見つけた小さな楽しみをコツコツプレイしていただいている。友だちと一緒に遊びたいけれど、今はまだ薦められなかったり、同じゲームをプレイしていてもパーティだと修練値が微妙だったり……。そんなみなさんに、もっと楽しんでもらいたい。楽しい『FFXIV』、だからみんなもやろうぜ！　と言えるような。そのためにはプレイヤーのみなさんに楽しくなってもらうこと、そして、開発も楽しく作らないと伝わらないと思うんですね。楽しくあろうぜ、というのが一番最初の「FUN」です。今回、ダラダラとメッセージを流さずキーワードに絞ったのは、それがどういう意味かもみなさんで議論してほしいと思ったからです。これもオンラインゲームのおもしろさで、いろいろな解釈があったり、今後アップデートをしていくなかで意味がわかっていただけるものもあるでしょう。そんな今の状況も含めて「LIVE」感だと思います。改善するところもいっぱいですし、フィードバックもたくさん来ている。1つ1つの「LIVE」感を大事にしていきたいと思っています。あとは「REBUILD」と「REBOOT」ですが、根本の仕様から手を入れなければいけない部分、『FFXIV』という巨大なコンテンツの一部としてまだちゃんと起動しきれていない部分があります。それらを今後のさまざまなアップデートで改善していくわけですが、その都度みなさんに推理をしたり、答え合わせをしてほしいんです。例えば、僕が次に「バトルのテコ入れをします」と発表したら、「REBUILD（作り直し）」なのかな、「REBOOT（再起動）」に留まるのかなという具合に。そういったことも一緒に楽しんでいってほしいですね。ワクワクしていただけるアップデート項目の発表や、アップデートそのものをお届けできるよう、開発一丸となって楽しみながらがんばります。

――4つのキーワードは、1つ1つを切り離して考えるのではなくて、今後のバージョンアップにすべての意味が込められていくということですね。ただ「REBUILD」や「REBOOT」については、ネガティブな深読み……例えば、具体的にはワイプ（※2）が行われるのではないか、と心配するプレイヤーもいるようです。

吉田　プレイヤーの声を聞くという一環で、「The Lodestone」上でアンケートを行いました。そのなかで「エオルゼアのルールが変わるような変革を望むか」という、かなり大胆な質問もさせていただいてます。その流れのせいか、そういう心配される方が出てくるとは思います。ご心配おかけして申し訳ありません。結論から言いますと、僕のポリシーとしてワイプは一切考えていません。僕自身がヘビーなMMOプレイヤーなので、プレイヤーの思い出そのものであるキャラクターを消されたツラさや、否定された感じというのは誰よりもわかるつもりです。ただ、バトルバランスやアイテム関連の調整を行う際、フィジカル系のパラメータの持つ意味が大きく変わる可能性はあります。この場合は、振り分けたパラメータを一度振る前の状態に戻すなど、プレイにかけた時間が極力無駄にならないように対処します。このあたりもシステム的にやってしまうのは簡単ですが、どうせなら、あるクエストをクリアすると、パラメータの振り直しができるとか、エオルゼアで起こる出来事の1つにしていきたいですね。改修によってアイテムの価値が下がってしまった場合も、NPCがギルや別のアイテムなどに交換してくれる……などの調整ができればと思います。

『FFXIV』に足りないものは"導線"の少なさ

――お答えにくいとは思うのですが、吉田さん的にこれまでの『FFXIV』のマズかったと思われる部分はどこでしょうか。

吉田　最もマズかったと思うのは、序盤の"導線"の少なさでしょうか。例えば、最近のMMORPGでは、街中の人々の上にエクスクラメーションマーク（！）がついていて、順番に歩いて話しかけていったらどんどんクエストが出てきて、気がついたらレベルが20になっていた、とかアイテムの使い方が学べたりとか。そういったシステムを解説するチュートリアルが足りない、という部分が1つ。ヘビーゲーマーではない、それこそ『FFXIV』からMMORPGを始めた人には不親切。グローバルコンテンツであるのなら、日本人の根性論が通用しないケースをもっと想定していかなきゃいけなかったなあと。また、もう1つはエオルゼアという世界でロールプレイしていくための理由の提示です。ある意味こちらのほうが重要です。今のエオルゼアって平和じゃないですか？　やはり『FF』のゲーム、しかもMMORPGなので、プレイヤー同士で力を合わせて巨大な悪に立ち向かうっていうノリは欠かせないと思うんです。冒険をしていくうちに、段々と世界に必要されていく感が強くなり……その先に想像できる自分なりのゴールや目標が欠如してしまっているなと。

――冒険者のアイデンティティですか。

吉田　そうです。それはクエストの不足以外に、クラスの問題もあります。アーマリーシステムが生み出した自由さ故に、例えば「自分は剣術士です」と名乗りにくい状況ですよね。そのへんは、もっとプレイヤー同士の共通言語にできればいいなと思いますので、もう少しクラスごとのパラメータの個性を出していくような調整をします。バトルバランスも、もう少しパーティプレイに特化した感じにする予定です。ただ、プレイヤーのコミュニティサイズの矮小化というのが、最近どの作品でも顕著で、それこそかつての『エバークエスト』のような十数人での大規模レイド（※3）って、今はどこまで需要があるかな？　とか。今の『WoW』は10人レイドが人気ですが、それは長期運営の結果ですし。そのあたりは慎重に見極めたいですね。

――ストーリーという意味では、公式サイトで発表された"四行詩"などが、巨大な悪が動き出すかのようにもとれますが……。

吉田　あの四行詩は、岩尾（賢一氏）に書いてもらいました。アレこそまさにゲームでして、その意味はぜひみなさんで議論してほしいです。先ほど言った、みんなで力を合わせて巨悪に立ち向かう『FF』らしさのきっかけになるのでは……と解釈してる方たちは正しいと思います（笑）。エオルゼアの使者からのメッセージは、世界にこれから起こっていく出来事の予兆として、これからも届くでしょうし、詩もゲーム中でどんどん発見されていくはずです。僕は「The Lodestone」上で起こることも、ゲームの一部だと思っています。淡々とクエストを追加しましたと書くだけじゃなく、もっとワクワクしてほしい。これも先ほど言った「FUN」であり「LIVE」につながっていく部分だと思うんです。

――岩尾さんのお名前が出ましたが、以前インタビューさせていただいたときに、シナリオの佐藤（弥詠子）さんとともに、かなり深い部分まで世界を作り込まれてる感じでした。まだ表に出ていないそのあたりの設定から、世界の危機感などが演出されていくのでしょうか？

吉田　そうですね。主力のスタッフはそのまま変わっていませんし、これまでどおり、むしろもっと高いモチベーションを持って動き出してくれています。

――『FF』らしさ、という意味では、ゲーム内の用語が『FF』っぽくないものが多いという意見も多いですよね。

吉田　そのへんも共通言語となり得るものなので、大切にしていきたいです。ただ、単純にテキストをすべて差し替えればいいのか、というと、それも違うと思います。……が、差し替えてしまったほうがコストは安い。しかも新体制のカラーも出やすいし、僕としては目先の修正として悩ましいんですが（笑）。現状の戦闘職はまだ7クラスなので、アーマリーの改修を含めて、もう少しシステムに絡めて検討しています。

10年は遊べるタイトルとして長期的な展望をしていきたい

――非常に冷静に『FFXIV』の現状を把握されて、対処していこうというお気持ちが伝わりますが、具体的な変化の時期が気になります。いつどこがどうなるという、ロードマップのようなものが発表されることはないのでしょうか？

吉田　このインタビューの時点（※4）では、お答えしにくいですね。アンケート結果も間もなく出ますし、僕の予測とプレイヤーのみなさんの意見がどれくらい一致するかを見て、具体的なプランをお伝えしようと思います。あと少しだけお時間をください。

――つまり、前の体制のときに発表されたカンパニーなどの新要素の追加は、一度凍結されたと考えたほうがいいのですか？

吉田　カンパニーに関しては、カンパニーを組んで何に挑むのかという土壌作りが先ですね。必要な新要素は取り入れていきたいと思っていますが、バランスがとれていない状態で別の要素を入れると、修正が非常に困難になります。

――では、3カ月に一度のバージョンアップの予定というのもリセットで？

吉田　僕個人としては、月に1回はアップデートするべきだと思っています。ローンチ直後のMMORPGはバグだらけですし、期間が長くなるとバグもどんどんたまっていきます。開発環境の問題もありますので難しいとは思いますが、修正項目を特化して、完成した部分からアップデートを小出しにしていくという形もとるかもしれません。今はコストの試算中で、本当に具体的なことが出せない微妙なタイミングです。1月下旬になれば、ある程度固まり、次の発表に向けて動き出しているかもしれません。少なくとも昨年末のように、バージョンアップが決まったら"内容の紹介→時期の告知→日付の決定→当日に詳細を公開"という流れは徹底したいです。

――なるほど。では、最後に『FFXIV』のプレイヤーに向けて一言お願いします。

吉田　「自分たちが楽しいから外野の声は関係ない」と、今も『FFXI』をプレイしてくださってるプレイヤーのみなさんには本当に感謝しています。そんな声を「おもしろいゲームだから、みんなエオルゼアへおいでよ！」という感じにガラッと変えていければステキですよね。新体制になって劇的な変化を期待するお客様も多いと思いますが、もしかすると"まどろっこしい"と感じてしまう人もいるかもしれません。ただ『FFXI』は、今後3年、5年、7年、10年と戦っていかなくてはならないタイトルです。目の前だけでなく、かなり長期的なスパンで行っていく改革にはなりますが、まずは序盤の動きを今後のゲーム内で注目していってほしいと思います。



Naoki Yoshida
吉田直樹

PROFILE　オンラインゲーマーとしての深い知識と、多数のタイトルの開発に携わり培った冷静な判断力で『FFXIV』スタッフを牽引する、新プロデューサー兼ディレクター。気さくな人柄で答えにくい質問にもしっかり応えてくれるなか、作品づくりに対するストイックな一面も見せてくれた。

FINAL FANTASY® XI ONLINE

ファイナルファンタジーXI

ジラート の幻影™ プロマシアの呪縛™ アトルガンの秘宝™ アルタナの神兵™





MULTI	ファイナルファンタジー XI
発売中(2002年5月16日発売)	¥6,090(税込/※1)+月額¥1,344(税込)
冒険 協力	ジャンル RPG(MMORPG)
	メーカー スクウェア・エニックス
	備考 オンライン専用

今号の記事に登場する旅団員

名前…Peaberry(団長)
種族…タルタル(♂)
職業…シーフ90/忍者45
トレハンの効果のアップが目に見えるようになったのはいいですが、アイテムが見えません。見えません。

名前…Osho
種族…ガルカ
職業…忍者90/シーフ45
お金稼ぎのため某所に籠もっていたりしますが、アビセアの外では不慮の戦闘不能多し。アートマは偉大だ…。

名前…Tails
種族…エルヴァーン(♂)
職業…シーフ90/踊り子45
トレハンについてはまだまだ要検証ですが、最後に頼れるのはリアルラックなんです! 泣くなオレ!(ノД`)

ファイナルファンタジーXI 電撃の旅団 Lightning Brigade

電撃ゲームス旅団ページ第17回

上限レベル90になるとともに生まれ変わったシーフのジョブ特性、トレジャーハンター(以下、トレハン)! 今回はその効果や変更された仕様を解説!

12月7日に変更されたトレジャーハンターの仕組みを徹底検証!!

Tails:去年の話になるけど12月7日に行われたバージョンアップは、シーフにとって革命的だったと思うんだけど、どうなの?

団長:サポでトレハンIIは食われちゃうし、てんとう虫にはトレハンの座を奪われそうになるしでもう大変……と思ったらレベル90になってトレハンIIIが実装されて、さらにメインシーフがウハウハな仕様に生まれ変わったわけですよ奥さん!

その仕様については左を見てもらうとして、「不意打ち」「だまし討ち」をする意義が、今まで以上に大きくなった点にもビックリだよね。

Osho:そんなことよりトレハンの効果はどうなの? いいの? そこのところをハッキリして! そしてオイラが今欲しいものは(ry

久しぶりに物欲Oshoが(笑)。とまあ、今回の記事ではトレハンの新仕様についてや、その効果など、おさらいを含め、イロイロと検証してみました! こいつはビックリだぜ?

トレジャーハンターの効果の上昇のしくみ

「不意打ち」と「だまし討ち」で早く上昇
「不意打ち」と「だまし討ち」を当てることで、通常攻撃時よりも高い確率でトレハンの効果が上昇するようになる。

(レベル15)トレハンI　(レベル45)トレハンII　(レベル90)トレハンIII

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

メインシーフの近接攻撃で徐々に上昇する
トレハンの効果は近接攻撃を与えたときにアップする。なお、トレハンの効果がアップするのはメインジョブがシーフの場合のみ。

近接攻撃でトレハン効果がアップ

トレジャーハンターは、モンスターから得られる戦利品を増やしたり、レアアイテムを入手しやすくなる、シーフのジョブ特性。その効果(初期値)はレベル15で1、レベル45で2、レベル90で3となり、近接攻撃を当てることでさらに上昇していく(現在旅団では11までのアップを確認)。なお、効果の上昇はメインシーフのときのみで、遠隔攻撃では上昇しない。



▶トレハン効果がアップしたときは、このようなログが出る!

Check 複数のシーフで殴ると効果が早く上昇するように!

これまでパーティメンバーに複数のシーフがいた場合、レベルや装備によるトレハンの効果が最も高いメンバーのものが有効となっていた。しかし、現在ではトレハン効果が最も高いメンバーのトレハン効果が初期値となり、複数のシーフでその初期値から上昇させることが可能に。トレハンの効果は、上昇するごとに次に上がる確率が下がっていくので、アライアンスを組んでの戦闘などでは、複数のシーフで協力し、効果を高めていくのも手だ。



◀シーフの数だけ、トレハンの効果が上昇する確率がアップ。複数のシーフで数値を上げていけるため効率もいい。

「不意打ち」と「だまし討ち」で上昇確率がアップする

「不意打ち」や「だまし討ち」をヒットさせることで、トレハン効果の上昇確率はグンと高まる。通常の近接攻撃では、なかなか数値を上げられない場合も多いので、積極的に狙っていくといい。なお、神竜などダメージを吸収する特性を持つモンスターでも効果のアップを確認できたため、上昇確率は与えるダメージ値には影響はない模様。



▶シーフの大きな特徴である2つのアビリティが輝く!

トレハン装備で初期値が最大3アップ

トレハン効果の初期値は、レベル90のシーフで3になる。さらに、通称「トレハン装備」をそろえることでその初期値を上昇させることが可能。ここではシーフの三種の神器ともいえるトレハン装備を紹介! 実装してから数年が経ち、今では簡単に入手できるものもあるので、ぜひともゲットしてほしい。

■トレハン装備なし(初期値3)

Sauromugue Skinkの攻撃→Haruhiに、ミス。
Haruhiの攻撃→Sauromugue Skinkに、92ダメージ。
追加効果→Sauromugue Skinkに対するトレジャーハンターの効果が4にアップ!
Haruhiの攻撃→Sauromugue Skinkに、76ダメージ。
Haruhiの攻撃→Sauromugue Skinkに、88ダメージ。

■トレハン装備あり(初期値3+装備3)

Peaberryの攻撃、クリティカル!
→Ika-Roaに、67ダメージ。
Mhauraの攻撃→Ika-Roaに、ミス。
追加効果→Ika-Roaに対するトレジャーハンターの効果が7にアップ!
Cerenは、Gefyrstにディスペルを唱えた。



盗賊のナイフ(短剣)

■Rare D28 隔194 トレジャーハンター+1 Lv70～ シ

レベル70以上のシーフのみ装備できる短剣。実装当初は入手確率の低さとその性能から、数千万ギルで取引されることもあったが、今では競売で比較的安価で購入できる。なお、この短剣は、ヨアトル大森林(J9)から入るウガレピ寺院の小部屋(G8)にある???に、怪し火のランタンをトレードすると出現するトンベリ族のNM・Sozu Rogberryが落とす。



アサシンアムレット(両手)

■Rare/Ex 防16 HP+7 CHR+5 敵対心+3 トレジャーハンター+1 Lv75～ シ

シーフ専用のレリック装束、アサシンアタイアの1部位で、デュミナス-ザルカバート、デュミナス-タブナジアで入手できる。以前は入手確率が低く、所持している人も少なかったため、シーフにとってある種のステータスとなっていた。しかし、現在ではレリック装束全体の入手確率が緩和され、多少は入手しやすくなったようだ。



RDプーレーヌ+2(両足)

■Rare/Ex 防23 AGI+15 回避+11 トレジャーハンター+1 ぶんどる効果アップ コンビネーション:トリプルアタック性能アップ Lv81～ シ

エンピリアン装束の1部位で、アビセア-アットワで(金色の宝箱から)手に入るレイダープーレーヌを、メイジャンの試練で強化することで完成する。なお、+1の強化ではレイダー型紙:足が8枚必要で、+2の強化では水行の宝石が6個必要になる。

Check 「戦慄の人工アートマ」はトレハンI相当

人工アートマの1つ「戦慄の人工アートマ」は、魔法回避率:小、トレジャーハンター+小、サンバ効果時間:小の効果を持つ。トレハンの効果を得ることができる唯一のアートマで、死闘エリアの拠点にいるNPC・Atma Fabricantに1500クルオ支払うことで入手できる。ただし、追加シナリオ(プレイオンライン上で購入可能/税込¥980)の『戦慄!モグ祭りの夜』をクリアしていることが条件となる。レベル上限が90になった現在、最終BFのクリア自体は難しくないので、シーフを上げている人は特に入手しておきたいところ。なお、「戦慄の人工アートマ」をつけることで、トレハン効果は+1される。



◀クリスタリンフレアとザコ召喚に注意すれば、あとは楽だ。

トレジャーハンターの効果についてイロイロ検証してみました!!

戦利品の入手確率が特殊なアビセアで、トレハンの効果をイロイロと徹底検証！　なお、ケース1～4はアビセア-グロウベルグのNM・Ka-Roa（プギル族）、ケース5～6は同エリアのHNM・Amphitrite（ウラグナイト族）で検証を行った。

ケース1 トレハンなし&弱点なしで10体倒した場合

まずトレハンなし&弱点なしで5体倒したところ、「何も落とさないのでは?」という期待……もとい恐れもあったが、毎回何かしら落とすという結果に！

戦利品：ニッセズボン（両脚）×2、ラベジャー型紙：両手×1、レイダー型紙：両手×1、ランサー型紙：両手×1、カリス型紙：両手×1

ケース2 黄＋青弱点のみついて5体倒した場合

次に調べたのは、黄＋青弱点のみをついての5体。ニッセズボンは毎回入手でき、型紙についてはどのジョブも1戦で2～3枚入手。弱点効果は絶大！

戦利品：ニッセズボン（両脚）×5、ラベジャー型紙：両手×3、レイダー型紙：両手×3、ランサー型紙：両手×3、カリス型紙：両手×2

ケース3 トレハン10以上のみで5体倒した場合

続いて、トレハンの効果を10以上に上げて5体倒してみた。ランサー型紙とカリス型紙がまったく出ないという、何やら片寄った結果に……。

戦利品：ニッセズボン（両脚）×1、ラベジャー型紙：両手×3、レイダー型紙：両手×3、ランサー型紙：両手×0、カリス型紙：両手×0

ケース4 黄＋青弱点&トレハン10以上で5体倒した場合

最後に青＋黄＋青弱点&トレハンの効果を10以上上げて5体倒した。黄＋青弱点もよい結果だったが、トレハンを加えることで、さらに入手確率が上がった！

戦利品：ニッセズボン（両脚）×5、ラベジャー型紙：両手×5、レイダー型紙：両手×6、ランサー型紙：両手×5、カリス型紙：両手×3

ケース5 黄＋青弱点のみついて5体倒した場合(HNM編)

「トレハン効果はHNMのほうがハッキリとした結果が出るのでは?」という疑問があったので、ケース5～6はHNMを対象に検証。まずは黄色と青弱点のみで5体倒してみたところ、装備や五行アイテムは、まずまずの確率で入手できた。なお、こちらの検証ではサポートジョブで有効なトレハンIIの効果も得ている。

戦利品：アクアサシェ（投てき）×5、キメリクフルーレ（片手剣）×2、土行の宝石×13、土行の絵札×4

ケース6 黄＋青弱点&トレハン8以上で5体倒した場合(HNM編)

ケース6では黄＋青弱点をついたうえで、さらにトレハンの効果を8以上まで高めて5体倒して検証。結果は装備品で最も出にくいと思われるキメリクフルーレも同数出ており、ケース5とあまり変わらない様子……。だが、五行アイテムの入手数はこちらのほうが2つだけ多くなっている。やはりトレハンの効果はあった?

戦利品：アクアサシェ（投てき）×5、キメリクフルーレ（片手剣）×2、土行の宝石×15、土行の絵札×4



◀黄＋青＋トレハン10という、いわゆる全盛りだと、戦利品もこのとおり！

▶HNM戦ではトレハンの効果を上げるのは難しいが、8以上は上げたいところだ。

まとめ　微妙だけどその効果はやはりあったのだ！

とまあ、仕様の変わったトレハンの効果をイロイロと検証してきましたが、ぶっちゃけアビセアではあまり効果がアップした感じはなかったですな。もっとこー、バーンと……(´д`)、

いやでも必要個数の少ない型紙とか五行アイテムは1つでも増えるとすごいうれしいんじゃないの？

ですな、胴以外の強化に必要なのは6個だから、HNM2戦で1人ぶんの五行アイテムがそろう計算に！

うーん、3個といわず10個とかは欲張りすぎですかね（笑）。まあ今後テコ入れが入る予定の旧コンテンツではさらに輝けるカモ？　って感じです。

やっぱり!? トレハンIIIの効果をイモムシ500体で検証



レベル15でI、レベル45でII、そしてレベル90で待望のIIIというステップアップを遂げたトレハン。ここでは、純粋にトレハンIIIの効果を検証！　なお、検証の対象となるモンスターは、旅団のトレハン検証ではもうおなじみ（?）のシャクラミの地下迷宮のイモムシこと、Carnivorous Crawlar（クロウラー族）。このイモムシを500体倒し、入手できる絹糸の数を調べてみた。その際、メインシーフの近接攻撃で倒すとトレハン効果が上がってしまう可能性があるので、シーフは遠隔攻撃のみで、ほかのパーティメンバーがとどめをさすことにした。結果、トレハンIIの絹糸88個に対し、トレハンIIIは絹糸90個とあまり差がないものに。検証回数を1000体にすれば差がハッキリしてくるのかも…?



▲今回の検証はトレハン効果アップの装備をしていない、純粋なトレハンIIIのみで行った。

結果
・トレハンII……絹糸88個
・トレハンIII……絹糸90個

今アツイ！「神竜」BFでも輝くシーフのトレハン!!



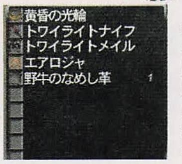
▲シーフで参加する場合、衰弱中でもトレハン上昇値はしっかりと上げていきたい。

装備目的でのシーフの重要性は？

BFに突入し、青弱点を突いたうえでトレハン効果を上昇させてからクリアするという方法で検証。トレハンの効果が8、9、10といった3つのケースで調べてみた。すると、下の戦利品の内容を見る限り、トレハン上昇値が8でも10でも、効果はさして変わらないと言える結果に……。逆に言えば、このBFではトレハン効果を8まで上げておけば、たいていの戦利品は入手できるということになる。なお、武器と防具が出やすいのは確かなようだ。

トレハン10まで上げると…

そして、トレハン10まで上げてクリアしてみた結果がこちら。なお、黄昏の帯と羽衣はメンバーの全員が所持していたため戦利品には入っていなかった。



トレハン9の場合は…

続いて、トレハン9でクリアしたところ、このような結果に。検証した範囲では、青弱点を突けさえすれば、3種類の黄昏の装備は必ず入手できるようだ。



トレハン8の場合は…

なんとトレハン8でも右のとおり、多くの戦利品を得ることができた。黄昏の装備にトワイライトナイフ、トワイライトメイルという、ほぼフルセット！



きまぐれ 電撃の旅団編集新聞 旅団パラダイス プチ

編集長Uri　記者 団長　Tails

最近巷では「神竜BF」が大人気だとか。なんでもそのBFではシーフが引っ張りダコらしいよ団長。

うん。クリアするのが超難しいBFで、ボスを倒すのに200万クルオで交換できる天神地祇の薬（テンポラリアイテム）が必要なのよ。

なんだか詳しいね。もしかして、すでに挑戦しているとか?

イエス！　1回クリア済みだと天神地祇の薬は20万クルオで交換できるようになるけど、みんなの物欲にかける思いは【計り知れない強さです】。そんなわけで、このBFでのトレハンも調べてみました！

トレハン



神竜でトレハン



Uriのはみ出し編集後記
ハンパにレベル39止まりのサポシ専用トレハンIしか持っておりませんが、今回のトレハン検証はなかなか興味深かったわ。冷凍餃子の国産表示を信じないことにしている疑心暗鬼編集長としては、「トレハンに効果があるなんて都市伝説よ」としか思っていなかっただけに（旅団にまともなメインシーフがいなかったからと言い訳）、効果の数値がログ表示されるようになった今回のバージョンアップは目からウロコだったり。欲を言えば、さらにバージョンアップというか修正してほしいのは、団長の団長自身にしか効果がない死神トレハン。早急に修正されるべきよね。

ニュース



ピックアップ ニュース&レポート

2011年最初のニュースページ、まずは1月8日に行われた「NINTENDO WORLD2011」からお届けします。

今回のレポート

●2011 ニンテンドーワールド開催！ 3日間にわたって3DSに関する展示が行われた

●ユーザーも参加した5pb.合同記者説明会。新作2作品を改めてお披露目！

レポート イベント

ついに「ニンテンドー3DS」が一般ユーザーに公開！ 本体と同時発売のタイトルも発表！





◀「nintendogs＋cats」ステージでは、岩田社長も登場し、生「社長が訊く」が見られた。

主な出展タイトル

●METAL GEAR SOLID SNAKE EATER
●Winning Eleven 3DSoccer
●スーパーストリートファイターⅣ 3D EDITION
●バイオハザード リベレーションズ
●戦国無双 Chronicle
●DEAD OR ALIVE Dimensions
●リッジレーサー 3D
●レイトン教授と奇跡の仮面
●nintendogs + cats
●新・光神話 パルテナの鏡
●ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D
●パイロットウイングス リゾート
ほか

多数のプレイ可能タイトルにステージイベントと盛りだくさん！

一般のユーザーに初めてニンテンドー3DSが公開された「NINTENDO WORLD2011 3DS体験会」が、1月8日から10日までの3日間で開催された。開場前には多数のユーザーが列を作っており、発売が間近に迫った3DSへの期待がうかがえる。同社の発表によると、初日には約8000人が来場、2日目にも約1万1000人が来場したという。なお、会場では1日あたり4～5回のステージイベントも行われており、各回で多くの来場者による人だかりができていた。

また、イベント初日に合わせて3DSと同時発売のタイトルが公開された。同時に発売されるタイトルは、『ウイニングイレブン 3DSoccer』『スーパーストリートファイターⅣ 3D EDITION』『戦国無双Chronicle』『とびだす！パズルボブル 3D』『nintendogs＋cats』『リッジレーサー3D』『Combat of Giants Dinosaurs 3D』『レイトン教授と奇跡の仮面』の8本。これらのタイトルについては、P.48からの3DS特集記事で詳しく紹介しているので、そちらを参照してほしい。同時発売タイトル以外で注目を集めていたのは、2011年春発売予定の『ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D』と2011年発売予定の『新・光神話 パルテナの鏡』。この2タイトルについては、時間帯によっては120分待ちの行列ができていたほどだった。

ニュース サービス

PSN『ぷち戦車隊』が期間限定で￥100

ゲームロフトよりPSNで配信されているPS3『ぷち戦車隊』。通常は￥1,000（税込）で販売されている本作だが、1月20日から2月9日までの期間、なんと90%オフの￥100（税込）で販売される。本作は戦車を操縦して、敵の戦車を破壊することが目的のSTG。オンライン対戦にも対応しており、この機会を逃す手はない。



▲最大4人のプレイヤーとオンライン対戦が可能なSTG『ぷち戦車隊』。

ニュース キャンペーン

TSUTAYAであなたのぞんび度を診断!? 『ぞんびだいすき』キャンペーンが開催

TSUTAYAは、「TSUTAYAでDS」キャンペーンの1つとして2月1日から2月25日まで、1月20日に発売されたDS『ぞんびだいすき』のキャンペーンを行う。TSUTAYA店舗内で、『ぞんびだいすき』の体験版を遊ぶことができるほか、ユーザーのぞんび度を診断してくれる「ぞんびしんだん」なども楽しめる。また、特製シールが先着順でプレゼントされる。



▲さまざまな質問に答えていくと、自分がぞんびに近いかどうかがわかる。

レポート イベント

長島☆自演乙☆雄一郎も登場！ 5pb.合同記者発表会を開催

5pb.は1月8日、東京・銀座にて、同社が4月に発売を予定している『バレットソウル -弾魂-』『ファントムブレイカー』の2作品に関する発表会を開催した。今回の発表会では事前に募集されたユーザーも一般記者として招かれており、多くのステージイベントが行われるなど、内容が盛りだくさんの発表会となった。

イベントには、大晦日に開催された「Dynamite!!」で壮絶なKO劇を見せ、お茶の間を沸かせたK-1ファイターの長島☆自演乙☆雄一郎選手も登場。この日の長島選手は『STEINS;GATE』に登場する牧瀬紅莉栖のコスプレをしていた。そのほか、5pb.代表取締役社長の志倉氏と司会を務めた声優の井ノ上奈々さんによるトークイベントでは、未公開のポロリ発言もあって、会場は大盛り上がり。その後、『ファントムブレイカー』による長島選手と一般記者による対戦や、『バレットソウル』のデモプレイが実施されたほか、各タイトルの試遊会なども行われた。



▲数多くのゲストがコスプレ衣装で登場し、華やかな雰囲気を醸し出していた。



▲4月28日に発売予定のオリジナルFTG『ファントムブレイカー』。イラストレーターは鈴平ひろ氏。志倉氏曰く「簡単操作だけど、レバガチャでは勝てない」とのこと。

『FF』シリーズ最新作いよいよ発表!!

ニュース記事の掲載は間に合いませんでしたが、1月18日にスクウェア・エニックスがプレミアムイベントを開催し、その場で最新作『ファイナルファンタジーXIII-2』が発表されました！ また、もともと『アギトXIII』として発表されていたタイトルが『ファイナルファンタジー零式』に名称変更。

ニュース トピックス 『スパロボ』シリーズ20周年記念として新作&ゲームアーカイブスが登場！

80年代から最新まで新旧人気のロボットたちが登場する『スーパーロボット大戦』シリーズ。第1作目である『第2次スーパーロボット大戦』の登場から20周年となった今年に、記念作品として『第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇』がPSPで4月14日に発売予定だ。限定版も用意され、前作『Z』のストーリーダイジェスト&設定資料小冊子などが付属する。またゲームアーカイブスにて、PSで発売された『第2次』『第3次』『EX』の3作品が1月26日に配信された。



第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇
- バンダイナムコゲームス
- 4月14日発売予定 ■S・RPG
- 通常版：¥7,329（税込）、限定版¥7,854（税込）

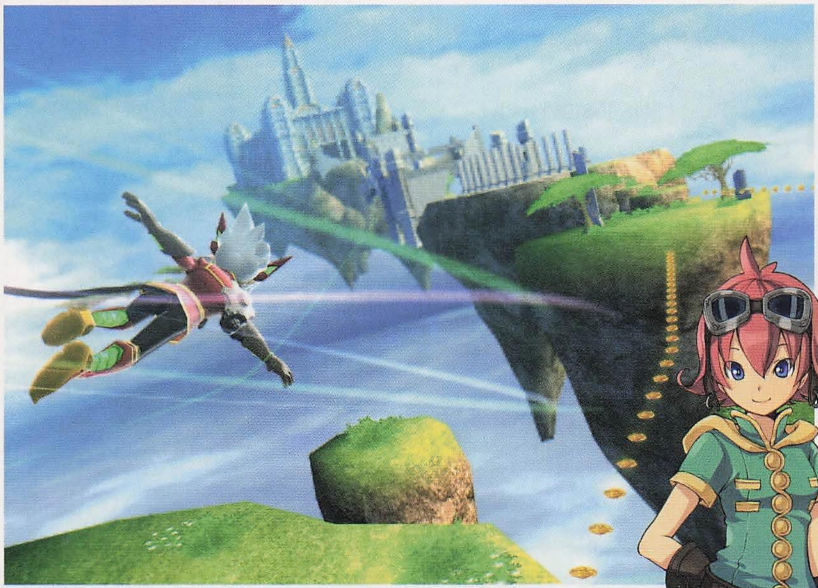
ニュース イベント 『MGS』アートディレクター新川洋司氏の原画展が1月31日まで開催

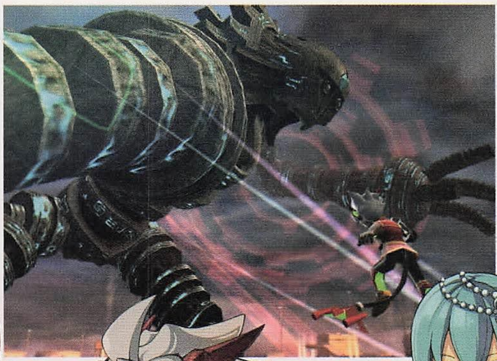
「コナミスタイル東京ミッドタウン店」にて、1月31日まで『メタルギア ソリッド』シリーズのキャラクター&メカデザイン、アートディレクターを務める新川洋司氏の原画展が開催されている。展示会場では、原画および立体物の展示が行われているほか、オリジナルグッズも販売。初日となる1月15日には、オープニングイベントとしてサイン会などが行われた。また、会期中に新川氏が少しずつ絵を描いて展示会終了までに完成させる、ライブアートにも注目だ。



新川洋司展 -THE ART OF YOJI SHINKAWA-
- 開催期間：2011年1月15日～31日予定、10：00～21：00
- 開催場所：コナミスタイル 東京ミッドタウン店

ニュース 新作発表 中裕司（プロペ）&角川ゲームスの新作タイトル『天空の機士ロデア』が正式発表に！





◀各ステージの最後には全方位から攻略できる巨大ボスとの戦いが！ 空を飛び、アイテムを駆使して戦おう。



これまでイメージ画面と「空が舞台のオリジナルアクション」という概要のみが公開されていた、中裕司氏率いるプロペ開発・角川ゲームス発売・制作の新作タイトルが、1月20日に正式発表された。そのタイトルは、『天空の機士ロデア』。ジャンルをフライングアクションとするこの作品は、ストーリーに『テイルズ オブ シンフォニア』などで知られる実弥島巧氏を起用。時を超えた壮大なストーリーが展開される。本作の舞台となるのは空に浮かぶ自然に恵まれた大地ガルーダ。かつて科学文明によって繁栄した地上の大陸ナーガに侵攻された歴史を持つこの大地は、伝説の姫の献身によって脅威を乗り越え、それより1000年、自然を愛する穏やかな人々が平和に暮らす楽園であった。しかし突如、いにしえのナーガが復活、再びガルーダに侵攻を開始する。それに立ち向かうのが、主人公のロデアとイオン。そして記憶を失っていたロデアが、戦いのさなかに徐々に1000年の時を超えた"約束"を思い出していく、という物語だ。アクションでは、空を自由に飛び回る、スピーディーな空中バトルが味わえる。巨大なボスをどうやって攻略していくのか、戦略的要素も楽しめそうだ。なお、本作はWiiとニンテンドー3DSの2つのプラットフォームで発売される。また価格、発売日はともに未定となっている。

STORY 自然に彩られた、空に浮かぶ大地ガルーダ。そこに住む少女イオンは、伝説で"機械人"と呼ばれるロボット・ロデアを遺跡で発見する。そのころ地上の機械帝国ナーガが1000年の時を超えて復活、ガルーダに機械軍団を侵攻させていた…。

天空(てんくう)の機士(きし) ロデア

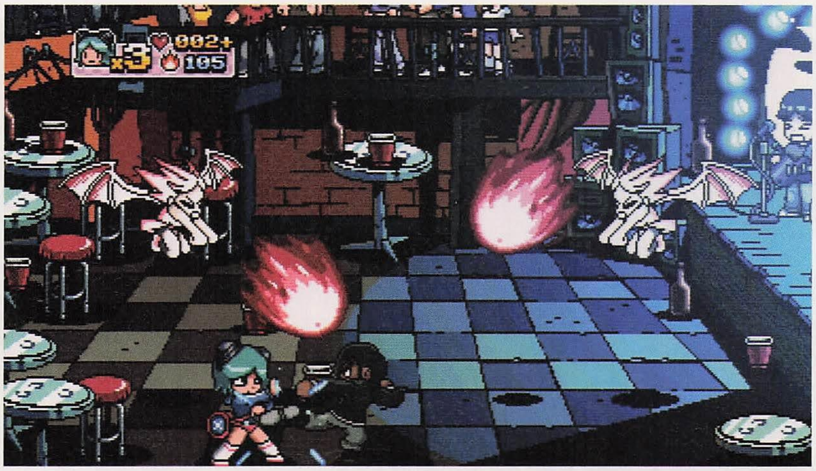
天空の機士ロデア
- Wii/ニンテンドー3DS ■発売・制作：角川ゲームス
- 開発：プロペ ■発売日：未定 ■価格：未定
- プロデューサー：長谷川 仁
- エグゼクティブディレクター：中 裕司
- ストーリー：実弥島 巧



▲システムやグラフィック、音楽にいたるまで、8bit時代のゲームのような雰囲気が特徴的。画面上部がバグっているようにも見えますが、これはもちろん演出です。



▲経験値獲得によるレベルアップや、アイテムを購入してのパワーアップといった成長要素も満載。



ダウンロードゲーム



いつでもどこでも基本はダウンロード

今回は80年代テイストあふれるベルトスクロールACTを紹介！　ゲーム内容そのものも結構ぶっ飛んでいるので必見！

担当ライター　エマヌエル



お正月、あぐらをかいてゲームをしていたら、何か臭いなーと感じました。でも、それは自分の足だった。ショック！

SCOTT PILGRIM VS.THE WORLD: THE GAME

ユービーアイソフト

PSN PS3 / XBLA
- 配信中　■ACT
- PSN：￥1,200（税込）／XBLA：800マイクロソフトポイント

カナダで大人気のコミックスがゲームの中でも大暴れ!!

カナダの大人気コミック「Ｓｃｏｔｔ Ｐｉｌｇｒｉｍ」がゲームで登場！　本作はベルトスクロールタイプのACTながら、経験値獲得によるレベルアップや、アイテム購入などの成長要素も盛り込まれている。ゲームモードはメインのストーリーモードのほか、ボスと連続で戦うボスラッシュ。そしてサバイバルモードを用意。キャラクターは主人公のＳｃｏｔｔとＲａｍｏｎａのほかに、バンドメンバーであるＳｔｉｌｌｓとＫｉｍも使用可能。

熱血でも硬派でもないけどハマれるベルトスクロールACT

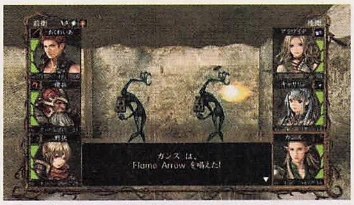
ベーシストＳｃｏｔｔは、ある日Ｒａｍｏｎａに一目ぼれ。彼女にモーレツアピールを繰り返すのだが、彼女曰く「私と付き合うには、元カレを7人倒さないとダメなの」とのこと。基本ダメ男のＳｃｏｔｔですが、実はケンカが強いので、元カレたちと戦うことを決意する。というちょっとトンだ内容のストーリー。ヒロインのＲａｍｏｎａは相当なビッ……美少女なんでしょうね。気になるゲームシステムは、攻撃、ガード、ダッシュ、必殺技といったACTの基本を踏襲している。ただ、どこか80年代後半に一世を風靡した、熱血で硬派な人を彷彿させますね。そのほか「叩くとコインがでてくるブロック」など、どこかで見たことのある光景に、ゲームを進めるたび思わずツッコミながらもニヤニヤしてしまいました。この「Ｓｃｏｔｔ Ｐｉｌｇｒｉｍ」は海外では実写映画化されるほどの人気コミックなので、興味を持った方はＷｅｂで検索してみると、より楽しめるでしょう。

最新&注目ダウンロードゲーム

Wizardry 囚われし亡霊の街

PSN PS3
- アクワイア　■1月27日配信　■RPG
- ￥2,000（税込）　■1人用

3DダンジョンRPGの不朽の名作『Wizardry』。本作は、前作『囚われし魂の迷宮』のシステムをベースに2つの種族と5つの職業といった新要素を追加している。舞台は立ち入った者は二度と帰らないといわれる「亡霊の街」。冒険者たちがこの街で目にするものとは……。



▲冒険者たちは迷宮と化した亡霊の街を進んでいく。アイテムを入手し、さらに奥へと進め。

ペンギン生活

Wiiウェア
- 任天堂　■配信中　■ETC
- 800Wiiポイント　■1人用

舞台は雪におおわれた牧場。ここでプレイヤーは最大100匹のペンギンたちとの共同生活を送る。流氷や洞窟など、さまざまな場所でペンギンたちを見つけ、牧場へ連れて帰ろう。連れ帰ったペンギンたちは、愛情たっぷりに触れ合うことで、しだいになついてくれる。



▲牧場でペンギンたちと鬼ごっこなどをして仲よくなろう。ついてくるペンギンがかわいい。

ilomilo

XBLA
- SOUTHEND INTERACTIVE　■配信中　■PZG
- 800マイクロソフトポイント　■1人用

iloとmiloのかわいい2人組を操作して、各ステージをクリアしていくアクションPZG。ステージでは、離ればなれになっている2人を合流させるのが目的となるが、正解は1つではない。プレイヤーのヒラメキによって、いくつものクリア方法を見つけられるのが特徴だ。



▲iloとmiloの2人をときには協力させながら動かしてゴールを目指そう。ヒラメキが勝負！

チキンバトル！チクチクブーン

Wiiウェア
- アークシステムワークス　■配信中　■ACT
- 500Wiiポイント　■1人用

チキンvsチキン！　10匹のチキンたちによる壮絶なお絵かきバトルが今、幕を開ける。本作はWiiリモコンを使って、画面上に絵を描き、その絵の内容で敵を攻撃するACT。お絵かきは攻撃だけでなく防御にも使用できる。敵の攻撃に合わせた防御を模索するのもおもしろい。



◀お邪魔アイテムはお相撲さん!?　20種類のアイテムを駆使して勝利を目指せ！

『Scott Pilgrim』のDLCも配信中!

1月13日に配信された『Scott Pilgrim』の追加DLCでは、新キャラクター「Knives Chau」と2つのゲームモード「バトルロイヤル」と「ドッヂボール」が追加された。価格はPSNが￥300（税込）で、XBLAが160マイクロソフトポイントとなっている。

ソーシャル&ケータイ



ゲームでトモダチのコミュニティ！

人気ロボットアニメ「機動戦士ガンダム」シリーズの世界観を楽しめる、ソーシャルゲームを紹介。目指すは最強のパイロット！

担当ライター　千歳



先日、歩きながらケータイをいじっていたら街路樹に激突しかけました。前方不注意には気をつけます。

モバゲーでガンダム行っきま～す!!

シリーズのファンではなくても楽しめる！

最初にぶっちゃけておきますと、実は私「機動戦士ガンダム」シリーズのことをあんまり知らないんです。せいぜい、第1作目のアムロとシャアを知っているくらい。なので、始める前は「ガンダムのことを知らなくても楽しめるのかな？」と不安だったのですが……いざプレイしてみると、そんな心配は不要でした！

本作はプレイヤーの分身であるアバターが、モビルスーツのパイロットになって活躍します。チュートリアルでは第1作目の「ガンダム」の世界観をベースにしており、セイラさんがオペレーターとしてプレイヤーをサポートしてくれます。ゲームは基本的に、ステージに「出撃」して気力を消費しながら、一定数まで敵部隊を撃墜するのが目的です。たまに敵の有名パイロットと戦闘になったり、ほかのプレイヤーと出会って「訓練」をしたり、敵の「捕獲」を手伝ったりすることも可能です。



▲ガンダムはいわゆるSD化されて登場。装備している武器によっても外見が変化。



▲ストーリーごとに戦場の舞台が変わり、各シリーズの世界観を堪能できる。

ステージをどんどんクリアしていくと、最後にボス敵との戦いが待ち構えています。チュートリアルでは、もちろん赤い彗星のシャアがボス！　しかもアムロが戦友として登場し、一緒に戦ってくれました。ボス戦は2人の戦友に手助けしてもらうことが可能で、アムロのようにシリーズキャラクターが加わることもあります。またシリーズの名シーンや、シャアの名台詞「当たらなければどうということはない！」などが再現されることもあります。「ガンダム」に詳しくない私でも、バトル中にこれらを見たときは「おぉ～」と感心してしまったくらいですから、シリーズファンが体験すると、よりいっそうアツイものがこみ上げてくるのでしょうね。

そしてファンをよりアツくしてくれるのが、「モビルスーツ集め」！　プレイヤーが乗り込む機体は、ストーリーをクリアしたときに手に入る「設計書」で作ることが可能です。歴代の主人公たちが乗っているモビルスーツはもちろん、敵のモビルスーツを作って乗ることも可能で、ファンならではのこだわりも発揮できます。

個人的にプレイしていておもしろいと思ったのは、歴代シリーズにどんな主要キャラクターがいるのかがわかること。「ガンダム」シリーズを知らないからこその楽しみ方です。これは一度、「ガンダム」シリーズの膨大かつ複雑なシリーズ数とキャラクター数に挫折した私にとっては嬉しい&便利なトコロ。ただ、チュートリアルではオペレーターのセイラがヒロインだったので、その後「オペレーターをしてくれる女の子はそのシリーズのヒロイン」という誤解も……。なので「SEED」のヒロインは、最初のうちはマリューだと思っていました（苦笑）。まあ、そこはご愛嬌ということで！

ありとあらゆる「ガンダム」が登場



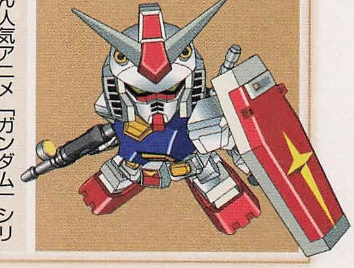


▲▶ゲーム中は、常にオペレーターがサポートしてくれるので安心。わからないことがあったら「公式サークル」をのぞいてみたりしよう。



- バンダイナムコゲームス
- ETC
- モバゲーで配信中
- 公式サイト…http://mbga.jp/

ソーシャル



「ガンダムロワイヤル」は、バンダイナムコゲームスとDeNAによる連携サービスの第2弾として登場。世界観は「機動戦士ガンダム」シリーズをベースとしており、プレイヤーはモビルスーツ（ガンダム）のパイロットとしてステージに「出撃」する。そしてさまざまなボスとの対戦をクリアしていく。

プレイヤーの乗り込むモビルスーツやステージの舞台背景などは、すべて「ガンダム」シリーズに登場したもの。現在では、シリーズ第1作目の「機動戦士ガンダム」や、「機動戦士ガンダムSEED」の世界観をもとにしたストーリーが展開。モビルスーツは、最新作の「ユニコーン」まで網羅している。

操作やシステムはシンプルで、プレイヤーはお気に入りのモビルスーツに乗り込み、ステージに「出撃」して敵部隊を倒していくだけ。攻撃するたびに一定数の「気力」が減っていくが、1分ごとに1ポイントずつ回復。また敵を攻撃したり倒したりするごとに経験値が入り、レベルを上げることができる。

もちろん人気アニメ「ガンダム」シリーズの世界観を体感できるだけでなく、ソーシャルゲームのだいご味である「ほかのプレイヤーとの交流」もバッチリ楽しめる。ステージ中にほかのユーザーと出会って「訓練」をしたり、「戦友」になってボス戦でバトルに参加してもらったりすることも可能だ。

また本作ならではの交流方法として、「闘技」がある。このモードでは、ほかのユーザーやNPCと対戦バトルを行って資金を稼いだり、モビルスーツの「設計書」を入手したりすることができる。お互いを助け合うだけではなく、力を競い合うことも可能ということだ。

本作は、「ガンダム」シリーズ初のソーシャルゲームということで発表時から注目されていたが、正式配信されるとわずか6日間で登録者数が100万人を突破。「ガンダム」シリーズの根強い人気を示した。カンタン操作にネットワークを利用した対戦、コレクション要素の高さなど、ゲームそのものもよくできており、登録者数はこれからも増えるだろう。





▶出撃の最中に、ほかのプレイヤーの敵と出会ったら、すかさず「捕獲」しよう。捕獲に成功すると設計書や武器が入手できる。



エクスペリエンス代表取締役社長
チームムラマサ プロデューサー

千頭 元氏

2007年4月にチームムラマサから株式会社エクスペリエンスに名前を変更して起業。マイケルソフト時代も含めて、これまでに3DダンジョンRPGを9本リリースしている職人集団。



3DダンジョンRPG

迷宮クロスブラッド

■発売日：2010年12月23日　■価格：¥5,145(税込)　■http://www.exp-inc.jp/xbl/

PCゲーム



ゲームならPCでやりたいものです

今回は3DダンジョンRPGを作り続けるエクスペリエンスを直撃！ 家庭用機への参入を含めた今後の展開なども聞いてきました！

担当ライター｜飯塚



初めてプレイした3DダンジョンRPGは小学校5年生のときに発売されたFC版『ウィザードリィⅢ』。一番のお気に入りはGB版『Wiz 外伝Ⅱ』。

「PCでしか出せないものを目指したらこうなりました」

3DダンジョンRPGひと筋！ PCゲームで市場に挑む

――まずは「株式会社エクスペリエンス」および「チーム ムラマサ」について、教えてください。

千頭氏（以下、敬称略） 私たちはもともとマイケルソフトというゲームメーカーと「チームムラマサ」というチーム名で『ウィザードリィ エクス』というゲームを作っていたんです。法人化するために作ったチームなのでマイケルソフトとの仕事が終了したところで法人化し、チームムラマサの名は開発チーム名として残しました。

――12月23日に最新作『迷宮クロスブラッド』が発売されましたが、無事に発売を迎えての心境はいかがですか？

千頭 無事にリリースできたことへの思いはやはり感慨深いものはありますね。購入していただいたユーザーからの評判も好評です。今までのタイトルのなかで一番好評をいただいているかもしれません。その点で本作はうちのユーザーに合うタイトルとしてリリースできたのかな、と思います。

――『迷宮クロスブラッド』は、そもそもどういったタイプの3DダンジョンRPGなのですか？

千頭 前作までの『ジェネレーション エクス』シリーズの世界観、キャラクター、基本となるシステムを継承しつつ、新たな物語として開発された作品です。シリーズとしての舞台は近未来の東京なのですが、本作は前作『コードリアライズ』よりも後のお話となります。また、一般のRPGでいう職業にあたる「ブラッドコード」というものが本シリーズにはあります。本作は前作同様にメインとサブとして、2つの異なるブラッドコードを選べるのですが、よりプレイしやすく進化させています。

――ゲームの雰囲気としては、前作までと同じような感じなのでしょうか？

千頭 いえ、同システムの進化形ではあるのですが、前作までとゲームの方向性自体はガラリと変えています。前作まではNPCに焦点を当てて、こういった3DダンジョンRPGのなかでは、どちらかというとシナリオに力を入れているゲームでした。しかし、本作は、戦闘や成長要素、マップなどのシステム面で遊んでもらうタイプのゲームとなっています。

――発売日から『迷宮クロスブラッド』を楽しませていただいていますが、なかなか際どい表現が多いですね。

千頭 （笑）。PCで出すからには、PCでしか出せないものを目指したらこうなりました、といった感じですね。PCゲームはコンシューマ機より表現が自由なため、そのあたりはやりやすいです。

――ちなみに本作の開発は何人くらいで行われていたのですか？

千頭 小さな会社ですので、このラインの専任スタッフは3人です。その3人に加えて、プランナーやイラストレーター、作曲家などが随時加わっていく感じです。

今年はXbox 360にも注力していきます！

――各タイトルのコンシューマ機への移植などはお考えですか？

千頭 『迷宮クロスブラッド』については今のところは考えていません。移植前提ではないタイトルの移植は、新作の制作とコストが変わらないため、どうしても新作を優先してしまいますね。Xbox 360版の発売が間近の『円卓の生徒』については、もともと企画段階からXbox 360への移植、同時開発が決まっていました。ですので、移植作業も含めた開発費としては、1.5本ぶん以下といったところですね。

――これからはXbox 360中心で進めていくのですか？

千頭 いえ、PCとのマルチプラットフォームで発売していきます。PCで出るものはXbox 360でも出ますし、その逆も同じです。今年は完全新規タイトルを含めた4本の開発を予定していますので、3DダンジョンRPGに興味をお持ちの方、興味を持ち始めた方は期待してください。

海外・国内PCゲームランキング　(12/11～1/10)

1	World of Warcraft: Cataclysm Activision Blizzard	北米版	6	Need for Speed: Hot Pursuit Electronic Arts	アジア版
2	Fallout: New Vegas Bethesda Softworks	欧州版	7	シリアスサムHD ゴールドエディション 日本語マニュアル付英語版 イーフロンティア	国内版
3	コール オブ デューティ：ブラックオプス 日本語字幕版 スクウェア・エニックス	国内版	8	ディサイプルズⅢ 日本語版 サイバーフロント	国内版
4	Call of Duty: Black Ops Activision	北米版	9	トロピコ3：アブソルートパワー 日本語版 ズー	国内版
5	TRON Evolutin Disney Interactive Studios	北米版	10	シティーズXL 2011 日本語版 ズー	国内版



▲『WoW: Cataclysm』は当店にて好評発売中です。そのほかにも映画『TRON Legacy』をゲーム化した『TRON Evolution』が発売。映画本編よりも過去の物語を描いています。

メッセサンオー カオス館 PCゲームランキング

『WoW』最新作発売で全世界がお祭り状態に！

今月は何といっても『World of Warcraft：Cataclysm』でキマリですね！ 海外では発売24時間の売り上げがPCゲーム史上最高の330万本を叩き出すというお祭り状態だったそうです。本作をプレイしながら新年を迎えた人も多いのではないでしょうか。

インタビュー完全版は電撃オンラインで！

今回のエクスペリエンス千頭氏インタビューは2時間にもおよぶ長丁場となりました。もちろんこの1ページだけではそのすべてをお伝えすることはできず、全体の1/5程度しか収録できていません。後日、完全版として電撃オンラインに掲載を予定しておりますので、お楽しみに！

アーケード



ゲームセンターの今！
～ゲームセンターは戦場だ～

今回はゲームセンターで繰り広げられている、2つの『大戦』を紹介します。どちらも合戦がテーマですが、同じものと思うなかれ！

担当ライター　ナベッティ



『WCCF』だけでなく、『三国志大戦』も『戦国大戦』もプレイしているカードゲーム馬鹿。カード(ゲーム)破産しかけたことが何度かある。

完成形になりつつある『三国志大戦』と新システム満載の『戦国大戦』の妙味!!

前号に引き続きこのページを担当することになったので、今回は前号で詳しく触れられなかった2つのカードゲーム、『大戦』について紹介しようと思います。

『三国志大戦』も気がつけばもうすぐ7年目突入

1つは西暦200年頃の中国を舞台にした「三国志」が題材の『三国志大戦』。カード化されている武将にはそれぞれ兵種が設定されていて、その中でも騎兵と槍兵と弓兵が3すくみの関係になっているため、兵種のバランスが重要になっています。ほかにも、3すくみにはかかわらない歩兵と象兵と攻城兵もあります。このゲームは倒した敵数ではなく、城に与えたダメージによって勝敗を決するというのが大きな特徴です。「呂布が来たぞー！」と逃げ回りつつ、敵城にダメージを与え続けたら、意外と勝てたりするから奥深いです。そんな『三国志大戦』ですが、現在は『三国志大戦3WAR BEGINS』というバージョンが稼動しています。『三国志大戦3』になってから3回のカード追加を経て、排出カードの総数は驚愕(きょうがく)の539枚！　今計算してみて、自分でもびっくりです(笑)。しかも、このバージョンからアジア諸国のプレイヤーとのオンライン対戦も可能になりました。もちろん本場中国とも対戦できます。稼働期間は日本のほうが長いので一日の長がありますが、アジア諸国の方々は日本のトッププレイヤーをとてもよく研究していて、日本で流行っているデッキを使ってくるからなかなか侮れない。

舞台は1560年の日本『戦国大戦』好評合戦中

もう1つの『大戦』は、昨年末に稼動したばかりの『戦国大戦』で、舞台は西暦1560年。この時代は武田信玄や上杉謙信は現役ですが、織田信長は台頭してきたばかり。正直いって、私には知らない武将が多い(笑)。伊達政宗も前田慶次もいないし、真田は幸村ではなく祖父の幸隆。と、初耳の人物も多数いましたが、この作品で初めて覚えました。ゲームセンターで日本史を学べる、それも『戦国大戦』の魅力！　それはさておき、基本的には『三国志大戦』のシステムを踏襲していますが、兵種に鉄砲隊が追加されました。遠距離攻撃が可能で威力も高いが、弾数制限というデメリットもあります。さらに鉄砲隊と騎馬隊にはタッチアクションというものが追加され、それぞれの特殊攻撃を行うには武将カードを押すという『三国志大戦』にはない操作方法が必要になります。これがまた強力なのですが、複数の部隊を操作しようとすると手がついていかないということはよくあります。また、戦場を見てみると中央に大筒が用意されていて、これを占拠すると敵城を攻撃できるようになりました。さらに城門には虎口というものが用意され、ここが開いたときに武将が到達すると、敵城に大ダメージを与えられるチャンスが到来します。これらの存在により『三国志大戦』以上に、戦場に陣取って相手を押し返すことが重要になりました。そこで注目したいのが、武将カードに記載されている統率。

『三国志大戦』では知力のパラメータが『戦国大戦』では統率なんです。『戦国大戦』は敵部隊と接触すると互いに弾き合い、統率の低いほうが押し負けるというシステムがあるので、武力だけで敵陣を突破するのが難しくなりました。

つまり『三国志大戦』と『戦国大戦』は、同じシステムを下地としながらも、固有のおもしろさがあるゲームに仕上がっています。ぜひ両『大戦』に触れてみてください。



戦国大戦 1560 尾張の風雲児

- セガ
- ACT
- 稼働中
- 1プレイ¥300、3プレイ¥600

戦国時代をテーマにした、リアルタイムカード対戦ゲーム。専用のコンパネに配置した武将カードを操作してプレイする。

どちらの武将カードもかっこいい！

▼右は『三国志大戦』、左は『戦国大戦』の武将カードだが、ともにイラストが秀麗で完成度は高い。なお、金枠はスーパーレアで稀少価値が高い。



絶賛稼働中　METAL GEAR ARCADE

- KONAMI
- 3D対戦ガンアクション
- 稼働中
- プレイ料金¥100～（店舗によって異なる）

あのスネークがアーケードに潜入!!

もはや説明する必要もない世界的人気作品といえば!!　そう『METAL GEAR』シリーズです。その世界観を受け継いだ3D対戦ガンアクションが、この作品。今、3Dとありましたが、そうなんです。本作はヘッドコントローラーを装着して、3Dで表現されたゲーム世界に没入できるのです。その距離感や存在感のリアルさといったら文字でどう表現したらいいのか。自宅ではなかなか楽しめない最新技術満載の銃撃戦が、ゲーセンに行けばお手軽に楽しめてしまうのです。ゲームのメインは、全国対戦。4対4のチーム戦で行われ、敵を25人先に倒したほうが勝利となります。地形の把握や仲間のチームワークが勝利への鍵。ガンコントローラーを使ったCQCも新鮮です。『METAL GEAR』の新世界、幕開けです!!

5タイプの作戦を遂行していくミッションモード



◀指定された条件のクリアを目指すミッションモード。その内容は、訓練、制圧、防衛、潜入、強襲の5タイプ。指令によっては店内の仲間との協力もOK！

絶賛稼働中　BLAZBLUE　CONTINUUM SHIFT II

- アークシステムワークス
- 2D対戦格闘
- 稼働中
- プレイ料金¥100

いつまで続くの!?このお手玉コンボ!!

『ブレイブルー』シリーズと聞いて、まず連想される魅力といえば「コンボ」です。とにかく多段ヒットするコンボのバリエーションが豊富。それは、ゲーセンで超絶上手い人のプレイを見ているだけで、お腹いっぱいになってしまうほど。いや、もちろんそれで満足というわけでなく、実際に自分でもプレイしてみたくなり、一層コンボの深みにハマっていくわけですが……。コンボの多様性と爽快感は、このシリーズ最大の醍醐味といえるでしょう。そしてシリーズ最新作ということで、待望の新キャラも4人追加！　魔女ッ子のプラチナ、破壊少女のミュー、老執事のヴァルケンハイン、リス系亜人種のマコト。完全にツボを押さえたラインナップです！　さあ、コンボとキャラの魅力が凝縮された対戦を求めてゲーセンへGO！

ド派手な必殺技がてんこ盛り！ご飯3杯はいけます



◀画面下部のゲージを溜めることで、さまざまなアクションが発動。リス娘マコトの超必殺技「ビックバンスマッシュ」が老執事に!!　背骨やばいよね、ね。



iPhoneもiPadもやっぱりゲーム機！

本連載も今回が最終回！ 一年ちょっとではありましたが、長々とおつきあいいただきまして、ありがとうございました。

担当ライター 倉西誠一



近々あれをあれに買い替えるための手続きができたので、今日はわりとしあわせな気分でございます。ようやくかよ……という話ですがw

アップデートは恒常的な新発売である

さて、前回の原稿を読み直してみて、個人的にちょっと違うかな……と思いはじめています。なにを書こうとしていたのかということなのですが、そこを僕がどうこう書いてもなぁ……と。ただ、簡単に書いておきたい気もいたしますので、短めに。要は、iPhoneゲームとコンシューマの大きな違いとして、アップデートの存在が挙げられるということです。特徴的なのは『ストリートファイターIV』と『太鼓の達人プラス』です。両タイトルともにアップデートが大切な要素になっているのですが、『ストIV』は、アプリ自体は有料で、アップデートは無料で提供されます。しかも、そのアップデート内容がかなりゴージャスです。アップデートを追いかけるために有料のアプリを買っても、全然損はないくらいです。この点はカプコンの方もずいぶん悩まれたようですが、無料のアップデートが有料のアプリを引っぱるというかたちで大きな成功を収めています。一方の『太鼓の達人プラス』は、アプリは無料で提供され、アップデートと近似であるアプリ内課金によってプレイできる曲がどんどん追加されていきます。そして、その追加される曲のパックは有料なわけです。アプリは無料で提供されながら、こちらも最終的なセールスでは大きな成功を収めています。

あらためて申し上げるまでもなく、このどちらも既存のコンシューマゲームプラットフォームでは実現しにくいものです。今後、携帯ゲーム機を中心に通信環境が整備されていけば状況は変わるのでしょうが、そこではじめて、コンシューマゲーム業界は「ユーザー」「顧客」と向きあうことになるのではないかと、そう思います。ソフトのリリース日はもちろん新発売日なのですが、それ以降もユーザー、顧客との信頼関係を維持していき、コンテンツを成長させていく。アイディアという点においてはまだまだ優秀な日本のコンシューマゲーム業界が、こうした状況の変化にどういう答えを導き出すのか。注目していきたいと思います。

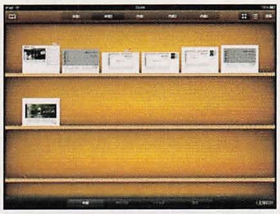
個人／独立系、地方、ある種の崩壊を楽しみたい

結局、うだうだ書いてしまって紙数が尽きそうになっているわけですが、いよいよまとめないとです。1年ちょっと続けさせていただきました本連載も、この文章で最後です。最後に、この一年を振り返って、コンシューマゲーム業界の末席を汚していた人間としての僕が感じていることを一言で書かせていただくと、やっぱりこういうことです。既存のコンシューマゲーム業界とは異なり、僕が見てきたiPhoneゲーム、iPhoneアプリの世界では、様々なヒエラルキーの崩壊が起こっています。ヒエラルキーなんてものが、まだこんなに残っていたのか！ というのも驚きでしたが、軽やかにそれを突き崩していく個人開発者のみなさん、独立系開発者のみなさん、

i文庫HD

■nagisa ■価格 800円

©NagisaWorks



最強のビューアアプリPDFはこれで！

▲めくりのアニメーションが気持ちいいビューアアプリ。なんでもこれで読みたい。

i肉饅

■RucKyGAMES ■価格 115円

©RucKy



肉まんの頭をきゅっとね、きゅっと

◀画面右から左に流れる肉まんをタップして、その頭をきゅっとひねるだけの簡単なお仕事ゲーム。画面右から左に流れる肉まんをタップして、その頭をきゅっとひねるだけの簡単なお仕事ゲーム。二回書いてみても簡単。

ウェザーニュース タッチ

■Weathernews Inc. ■価格 無料

©2010 Weathernews Inc.



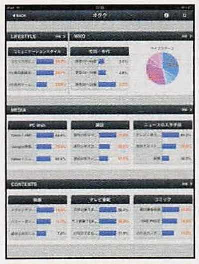
実に多機能な天気予報アプリ

◀ただ単に天気予報がわかるというだけではなく、気象情報を中心とした様々な情報（地震情報やゲリラ雷雨情報、さくら前線の情報等）をチェックできる多機能アプリ。使い切る！ という感じではなく、眺めて楽しみたい。

アスキー総研MCS Elements

■Ubiquitous Entertainment Inc. ■価格 1万円

©2010 ASCII MEDIA WORKS Inc. / 2010 Ubiquitous Entertainment Inc.



1万人のアンケート調査を視覚化

◀1万人の大アンケート調査結果を視覚化して表示してくれるデータブラウズアプリ。マーケティング利用に威力を発揮するが、ただ思うがままに、次から次へとデータを眺めているだけでも楽しい。

ElectroMaster

■xionchannel ■価格 350円

©xionchannel software



ぶっといビームで敵を蹴散らす

◀画面を長押ししてエネルギーをため、ぶっといビームで群がる敵を蹴散らすアクションゲーム。iPad版では2Pプレイも楽しむことができる。最新のデバイスで遊ぶ、どこかなつかしい感じのするアクションゲーム。

WOZ

■NST Laboratory, Inc. ■価格 115円

©2010 NST Laboratory, Inc.



超人気！ ザリガニゲーム第1弾

◀画面上に現れるザリガニをタップしたり、指でつまむようにしたりして十分に弱らせ、さっと捕まえるというザリガニ捕獲ゲーム。弱ったのかどうかの見極めが難しく、短時間で捕まえるのは至難の業だったり。

角川類語新辞典

■物書堂 ■価格 1500円

©2010 MONOKAKIDO Co. Ltd.



アプリ版の方が圧倒的に使いやすい

◀角川類語新辞典を収録したアプリ。紙の類語辞典には意外に使いにくいという欠点があるが、アプリ版はまるで言葉の仮想空間を掘り下げていくような楽しさがある。編集者、あるいはライターであれば必携の1本。

ガチャコン

■STUDIO-KURA ■価格 無料

©2010 STUDIO-KURA All Rights Reserved.



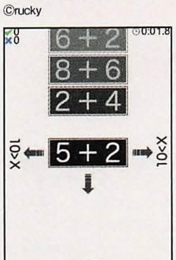
コレクター魂に火をつけて

◀昔なつかしい……というわけでもないですが、そんな雰囲気のがちゃがちゃを楽しむことができるアプリ。コインは時間経過で補充されるので、無料で遊び続けることができる。景品をすべてコレクションできるか？

>=<（小なりイコール大なり）

■RucKyGAMES ■価格 115円

©rucky



計算仕分けゲーム仕分けるのかぁ……

◀数式を仕分けるゲーム。答えが10未満から左へ、ちょうど10なら下、11より大きい場合は右へフリックする。ゲーム的には規定問題数をフリックするのにかかる時間を競う。リクツはシンプルなのだが、実際にやってみると……。

Connectable LED-Board

■masatoshi ■価格 無料

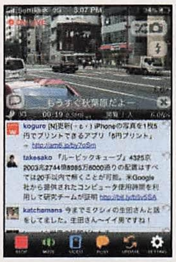
©2010 Masatoshi



複数のiPhoneで電光掲示板を

▲複数のiPhoneをつなげて電光掲示板のように文字を流す。意外なくらいにきれい。

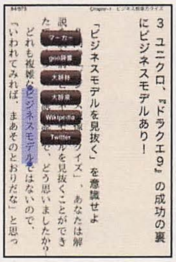
ツイキャス・ライブ
■sidefeed, Inc.　■価格 無料



こちらはライヴ配信専用アプリです

◀Twitterと連動してライヴ動画が配信できるアプリ。ポイントは、Twitterを使ってライヴにコメント参加できること。その手軽さと親密さは、Ust等の他ライヴ配信サービスにはない魅力。ぜひ一度、試してみてほしい。

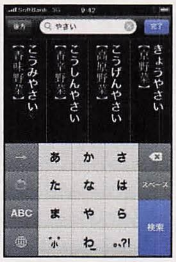
ダイヤモンドブックス
■DIAMOND, Inc.　■価格 無料



最高に意欲的な書店アプリ

◀ダイヤモンド社の電子書籍をチェックすることができる、いわゆる書店アプリ（「もしドラ」「適当日記」といった大ヒットタイトルも）。ビューアはDReader、Twitter連係機能を早くから搭載する等、意欲的な姿勢が評価されている。

大辞林
■物書堂　■価格 2500円



標準ともいえる定番国語辞書アプリ

◀こちらも「角川類語新辞典」と並び、iPhoneを使っているなら全編集者、ライターにインストールしてもらいたいアプリ。また、語彙を調べるだけでなく、解説文をTwitterでつぶやくこともできる。これがなぜか楽しい。

つぶやきカメラ
■a1c　■価格 115円



頭の中がわかってしまう！

◀画面に吹き出しが表示されて、まるで被写体が頭の中で考えていることがわかってしまうかのように、なにかを「つぶやく」カメラアプリ。撮影済みの写真を読み込んで加工することもできるので、どんな写真でも楽しめる。

Twitter
■Twitter, Inc.　■価格 無料



ツイッターの公式アプリ

◀ツイッター社が提供する公式アプリ。驚かされるのはiPad版の画面、インターフェイス。雑誌の折り込み／観音ページをめくるようなデザインには、誰もが驚かされるはず。一見の価値あり。

ツイキャス・ビュワー
■sidefeed, Inc.　■価格 無料



こちらはライヴ視聴専用アプリです

◀ツイットキャスティングのライヴ配信を視聴するための専用アプリ（視聴自体はブラウザでも可能）。ユニバーサルアプリなので、iPadでも利用できるのがポイント。コメント参加するならiPad版がおすすめ。

ぬ
■RucKyGAMES　■価格 115円



意外と数えまちがうものです

◀ひらがなの線で丸く囲まれた部分の数を当てるという、一種のクイズゲーム。そんな簡単な……とも思うが、意外と数えまちがえる。なお、アプリには電撃ゲームスの誌面企画と連動した問題も多数収録されている、もみあげ等。

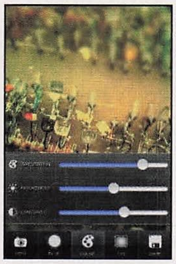
ToyCamera
■Art & Mobile　■価格 230円



カメラアプリブームの火つけ役

◀どんな画像に仕上がるかが予測できないトイカメラのおもしろさを再現したアプリ。各種設定を固定することもできるが、ランダムで楽しんでこそのトイカメラ。一瞬のチャンスを無限の可能性で捉えるのがおもしろい。

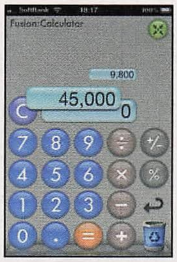
TiltShift Generator - ミニチュア風写真
■Art & Mobile　■価格 230円



風景から料理までいろいろ試したい

◀ミニチュア風の写真を撮影／加工できるアプリ。遠景であれ料理であれ、なんでもミニチュア風になるのが楽しい。実際にはやや引いた画像の方が効果はわかりやすいが、加工自体が楽しいので、いろいろと試してみたくなる。

フュージョン計算機
■Studio Loupe　■価格 350円



メモリー機能をビジュアル化

◀たいていの電卓に備わっているメモリー機能をビジュアル化した計算機アプリ。外に出した計算結果は、また戻すこともできるが、単なるメモとしても十分に役立つ。使いはじめると手放せなくなる、まさに実用的なアプリだ。

Facebook
■Facebook　■価格 無料



世界で最もDLされているアプリ

◀おそらくは世界で最も多くダウンロードされているアプリがこれ、facebookの公式アプリだ。全世界6億人弱というアカウントを誇るのだから、それも当然だろう。今年こそ、日本でも爆発的に普及してほしいSNSだ。

BBS(JP)
■AppBank　■価格 無料



アプリの評判はここで確かめる

◀Twitterと連動した掲示板システム、iPhoneBBSの専用アプリ。同BBSはAppBankが主宰しているだけあって、iPhoneアプリについての様々な評価が集まっている。スレッドを立てて質問してみるのもまた有効な利用法だ。

AppBank for iPhone
■AppBank　■価格 無料



iPhoneユーザー必携の1本

◀もう何度も紹介しているが、何度紹介してもし足りない、AppBankの記事がチェックできて、さらにクチコミ投稿までできるアプリ。お昼のセール情報も絶対お得なので必見。全iPhoneユーザーに、まず最初に使ってほしいアプリだ。

ポケットベガス
■AppBank　■価格 無料



最高のオンライン対戦ゲーム

◀ソリティア、麻雀、リバーシ、大富豪（と、ミニゲーム）のオンライン対戦が楽しめる対戦ゲーム。あのトランプゲームのソリティア（一人遊びの意。正しくはクロンダイク）を対戦ゲームに仕立てたアイディアは秀逸。

防犯マップ
■feedtailor Inc.　■価格 無料



大阪府下の犯罪情報にアクセスできる

◀大阪府警が配信する犯罪情報に基づき、最新の犯罪発生情報を閲覧できるアプリ。大事件というよりも、たとえば児童に対する犯罪行為やひったくりといった身近な小さな事件が確認できるので、防犯効果は極めて高い。

そして地方在住の開発者のみなさん、みなさんの自由奔放な発想から生まれた数々のアプリ、また、そうした状況に対して、新たなビジネス、コンテンツを模索し続ける大手デベロッパーのみなさんには、本当に驚かされ続けた1年半でした。本当にありがとうございました。

革命は、常に世界の辺境で、その狼煙を上げるのです。

思えば、僕をiPhoneアプリの世界に導いてくれたAppBankもまた、東京を遠く（でもないですが）離れた鎌倉に拠点をかまえています。この事実から、僕は今もって目を離すことができません。

本iPhone連載の最終回となります今回は、そんな彼らとの、実はまだ1年半くらいだという交流の中で印象に残った、個人、独立系開発者のみなさんがリリースされてきたアプリを中心に紹介させていただこうと思います。くりかえしになりますが、ありがとうございました。また、こうした場を与えてくれた電撃ゲームス編集部にも感謝します。

革命の狼煙は今、世界の中心に達しようとしています。もしそれが見えないのだとしたら、もはや退場のタイミングを計るしか残された作業はないでしょう。

Games Data Scope
ゲームス データ スコープ

データから
トレンドゲームを読み解く！

アスキー総研調べによる売り上げランキングと、編集部調べによる読者人気&期待ランキングを発表！

年末商戦ということもあり全体的に販売本数が増加

発売1カ月で約386万本を売り上げた『MHP3rd』がダントツの1位を獲得

2010年12月の ゲームソフト 売り上げTop30

集計期間：2010年11月29日～2011年1月2日

順位	機種	タイトル名	メーカー名	ジャンル	価格(税込)	発売日	期間内販売数	累計販売数
1(初)	PSP	モンスターハンターポータブル 3rd	カプコン	ACT	¥5,800	10.12.01	385万7473本	385万7473本
2(初)	Wii	ドンキーコング リターンズ	任天堂	ACT	¥5,800	10.12.09	64万2534本	64万2534本
3(↑)	Wii	Wii Party	任天堂	ETC	¥4,800	10.07.08	43万7943本	163万8282本
4(↑)	Wii	MARIO SPORTS MIX	任天堂	SPG	¥5,800	10.11.25	40万1316本	48万5284本
5(初)	DS	二ノ国 漆黒の魔導士	レベルファイブ	RPG	¥6,800	10.12.09	37万783本	37万783本
6(初)	DS	イナズマイレブン3 世界への挑戦!! ジ・オーガ	レベルファイブ	RPG	¥4,980	10.12.16	33万5710本	33万5710本
7(初)	PS3	テイルズ オブ グレイセス エフ	バンダイナムコゲームス	RPG	¥8,379	10.12.02	31万2921本	31万2921本
8(初)	PS3	ガンダム無双3	バンダイナムコゲームス	ACT	¥7,800	10.12.16	29万5073本	29万5073本
9(初)	PSP	AKB1/48 アイドルと恋したら…	バンダイナムコゲームス	ETC	¥5,229	10.12.23	29万372本	29万372本
10(初)	DS	マリオvs.ドンキーコング 突撃！ミニランド	任天堂	PZG	¥4,800	10.12.02	26万6255本	26万6255本
11(↓)	DS	ポケットモンスターブラック	発売:㈱ポケモン/販売:任天堂	RPG	¥4,800	10.09.18	25万8826本	259万5461本
12(↓)	DS	ポケットモンスターホワイト	発売:㈱ポケモン/販売:任天堂	RPG	¥4,800	10.09.18	22万1983本	237万4812本
13(初)	PSP	The 3rd Birthday	スクウェア・エニックス	A・RPG	¥6,090	10.12.22	19万8129本	19万8129本
14(↓)	Wii	スーパーマリオコレクション スペシャルパック	任天堂	ACT	¥2,500	10.10.21	19万5775本	80万7971本
15(↓)	DS	とんがりボウシと魔法のお店	KONAMI	ETC	¥4,980	10.11.11	19万4855本	28万5744本
16(↑)	Wii	Wii Sports Resort	任天堂	SPG	¥4,800	09.06.25	19万2377本	222万409本
17(↓)	DS	スーパーカセキホリダー	任天堂	RPG	¥4,800	10.11.18	17万6946本	25万887本
18(↓)	Wii	毛糸のカービィ	任天堂	ACT	¥5,800	10.10.14	17万331本	38万2352本
19(初)	Wii	太鼓の達人Wii みんなでパーティ☆3代目！	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,040	10.12.02	16万6924本	16万6924本
20(↓)	PS3	グランツーリスモ5	SCE	RCG	¥7,980	10.11.25	16万6158本	56万4193本
21(↑)	Wii	New スーパーマリオブラザーズ Wii	任天堂	ACT	¥5,800	09.12.03	14万7554本	418万3381本
22(初)	PSP	シャイニング・ハーツ	セガ	RPG	¥6,279	10.12.16	14万3341本	14万3341本
23(初)	DS	桃太郎電鉄WORLD	ハドソン	TBL	¥5,460	10.12.02	13万8022本	13万8022本
24(→)	Wii	マリオカートWii	任天堂	RCG	¥5,800	08.04.10	12万5115本	302万1566本
25(初)	Wii	仮面ライダー クライマックスヒーローズ オーズ	バンダイナムコゲームス	ACT	¥6,090	10.12.02	9万1284本	9万1284本
26(↓)	PSP	ワールドサッカー ウイニングイレブン2011	KONAMI	SPG	¥4,980	10.11.18	8万9115本	14万3766本
27(↑)	DS	トモダチコレクション	任天堂	ETC	¥3,800	09.06.18	8万4337本	343万7090本
28(↑)	DS	たまごっちのなりきりチャレンジ	バンダイナムコゲームス	ETC	¥5,040	10.11.11	8万4078本	10万5491本
29(↑)	Wii	Wii Fit Plus	任天堂	ETC	¥2,000	09.10.01	8万1882本	216万6514本
30(↑)	DS	New スーパーマリオブラザーズ	任天堂	ACT	¥4,800	06.05.25	7万8256本	577万8204本



▲奪われたバナナと島の平和を取り戻すために、ドンキーコングが大暴れする『ドンキーコング リターンズ』。走る、跳ぶ、叩く、転がるなどの野性味あふれるアクションを駆使して、強敵や仕掛けがいっぱいのコースを冒険する。すべてのコースは2人同時にプレイすることができる。



▲『MHP 3rd』は、前作『MHP 2nd G』が2年を要した販売数量に、わずか1カ月で到達した。2010年度の国内市場販売本数No.1も視野に入っている。2月10日にはソフトとPSP本体がセットになった「新米ハンターズパック」も発売されるので、ますます勢いを増していきそうだ。

年末は狩猟に明け暮れるハンターが大量出現！

発売日には長蛇の列ができたことで話題にもなった『モンスターハンターポータブル3rd』が、予想どおり1位を獲得。注目の販売本数は、1カ月で約386万本にも達した。1月9日時点では402万本を突破しており、次号でも1位を獲得する可能性は高い。ほかのソフトも、年末商戦ということもあって販売本数の平均は高め。家族が集まって楽しめる『Wii Party』(前号では約7万本)や『Wii Sports Resort』(前号では約5万本)などの順位がアップしているのも特徴。

次号では、Wii注目のRPG『THE LAST STORY(ラストストーリー)』の販売本数に注目が集まる。1月27日発売なので集計期間は数日しかないが、それでも上位にランクインする可能性は高い。

やはり読者にも『MHP3rd』が圧倒的人気 何カ月1位をキープし続けるのか？

読者に人気のソフトTop15

順位	機種	タイトル名	メーカー名	ジャンル	価格(税込)	発売日
1(↑)	PSP	モンスターハンターポータブル 3rd	カプコン	ACT	¥5,800	10.12.01
2(初)	PSP	The 3rd Birthday	スクウェア・エニックス	A・RPG	¥6,090	10.12.22
3(初)	PSP	シャイニング・ハーツ	セガ	RPG	¥6,279	10.12.16
4(↓)	PSP	タクティクスオウガ 運命の輪	スクウェア・エニックス	S・RPG	¥5,980	10.11.11
5(初)	PS3	ガンダム無双3	バンダイナムコゲームス	ACT	¥7,800	10.12.16
6(↓)	PS3	グランツーリスモ 5	SCE	RCG	¥7,980	10.11.25
7(↓)	PS3	テイルズ オブ グレイセス エフ	バンダイナムコゲームス	RPG	¥8,379	10.12.02
8(↓)	DS	ポケットモンスターブラック・ホワイト	発売:㈱ポケモン/販売:任天堂	RPG	¥4,800	10.09.18
9(初)	PSP	AKB1/48 アイドルと恋したら…	バンダイナムコゲームス	ETC	¥5,229	10.12.23
10(↓)	PSP	ゴッドイーター バースト	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,229	10.10.28
11(↓)	DS	スーパーロボット大戦L	バンダイナムコゲームス	S・RPG	¥6,090	10.11.25
12(初)	DS	二ノ国 漆黒の魔導士	レベルファイブ	RPG	¥6,800	10.12.09
13(→)	PS3	コール オブ デューティ ブラックオプス（字幕版）	スクウェア・エニックス	STG	¥7,980	10.11.18
14(↑)	PSP	モンハン日記 ぽかぽかアイルー村	カプコン	ETC	¥3,990	10.08.26
15(↑)	DS	ラジアントヒストリア	アトラス	RPG	¥6,279	10.11.03

圧倒的な集計数の差をつけた！

集計数で見ると『MHP3rd』が2位以下とは圧倒的な差をつけた。その影響からか『モンハン日記ぽかぽかアイルー村』の順位もあがっている。



▲『MHP 3rd』は友達と一緒に狩りをする楽しさがあるので、口コミ効果もあるのかもしれない。

Wii期待のRPGとDSの人気AVGが 1位&2位に昇りつめた！

読者が期待するソフトTop15

順位	機種	タイトル名	メーカー名	ジャンル	価格(税込)	発売日
1(↑)	Wii	THE LAST STORY（ラストストーリー）	任天堂	RPG	¥6,800	11.01.27
2(↑)	DS	逆転検事2	カプコン	AVG	¥5,040	11.02.03
3(初)	PS3	魔界戦記ディスガイア4	日本一ソフトウェア	S・RPG	¥7,140	11.02.24
4(↑)	PSP	テイルズ オブ ザ ワールド レディアントマイソロジー3	バンダイナムコゲームス	RPG	¥6,279	11.02.10
5(初)	PSP	俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル	バンダイナムコゲームス	AVG	¥6,804	11.01.27
6(初)	DS	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル	スクウェア・エニックス	RPG	¥4,440	11.03.31
7(↓)	PS3	真・三國無双6	コーエーテクモゲームス	ACT	¥7,560	11.03.10
8(↓)	PS3	戦国無双3 Z	コーエーテクモゲームス	ACT	¥7,140	11.02.10
9(↑)	PSP	ペルソナ2 罪	アトラス	RPG	¥6,279	11.04.14
10(初)	PSP	マクロス トライアングルフロンティア	バンダイナムコゲームス	ACT	¥5,229	11.02.03
11(↑)	PSP	戦場のヴァルキュリア3	セガ	S・RPG	¥6,279	11.01.27
12(初)	PS3	Dragon Age: Origins	スパイク	RPG	¥8,190	11.01.27
13(↓)	PS3	キャサリン	アトラス	A・AVG	¥7,329	11.02.17
14(初)	PS3	人喰いの大鷲トリコ	SCE	A・AVG	価格未定	2011年発売予定
15(初)	PSP	勇者30 SECOND	マーベラスエンターテイメント	RPG	¥4,980	2011年発売予定

坂口博信氏への期待は高い！

5位までは集計数で僅差だが、1位がわずかに抜け出した。坂口博信氏率いるミストウォーカーが制作しているという話題性もあり、販売本数に注目が集まる。



▲『THE LAST STORY（ラストストーリー）』は、美しいビジュアルにも注目が集まっている。

ゲーム屋さんがえらんだ 良作！

「ゲーム屋さんがえらんだ良作！」PRESENTS

良作ゲームPick UP

実際に遊んで「これはおもしろい！」というゲームを、全国のゲーム屋さんが毎月1本オススメする活動が「ゲーム屋さんが選んだ良作！」。今月選ばれたのは、1000回遊べるRPGとして有名な、不思議のダンジョンシリーズ最新作『風来のシレン5』です。



▶新道具や新システム、ワイヤレス通信による対戦・協力プレイで、シリーズ最高の緊張感と奥深さを実現！

1月の良作
不思議のダンジョン 風来のシレン5 フォーチュンタワーと運命のダイス
●DS ●チュンソフト ●12月9日発売

どんな絶望的な状況でも可能性を信じて最後まで足掻くことのできるRPG

『風来のシレン』というと、とにかく倒れたらレベルも1に戻って道具もなくなって、という話ばかり耳にしますが、このゲームのおもしろさはそこじゃありません。そういう緊張感の中で必ず起こる絶望的な状況と、それを覆す奇跡的なヒラメキ、そこにこそ醍醐味があります。周りを敵に囲まれて残り体力はあとわずか、それでも生き残りたいと道具を総点検して逆転の一手を思いついた時の高揚感。手を震わせながら間違いのないように丁寧に操作をして、ほっとついた安堵のため息。有名なわりに、意外と遊んだことのないゲーマーも多いシリーズです。でも、最後まで諦めずに足掻いて、光が見えたあの瞬間、もっとたくさんの人に味わってもらいたいと思います。



ライター 田下広夢
ゲームライターのかたわら、ゲームの販促企画や、販促物の制作も行う。日本テレビゲーム商業組合 ゲーム販売研究会アドバイザー。

今月の販売店 Pick UP
愛知県／ファミーズ笠寺店



▲12月の良作に選ばれた『ダンガンロンパ』の店頭展開。ずらっと並んだモノクマに、興味をひかれるお客さんが多数だったとか。

New Soft Schedule

新作ソフトスケジュール with ピックアップタイトル

With Pick Up Titles

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはタイトル名、価格、ジャンルなどに変更があったものです。
※価格はすべて税込です。ソフト名の頭にある丸囲みの数字は、P.162の読者アンケート記入の際にご利用ください。

ニンテンドーDS

1月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
1	1/27	そらのおとしものフォルテ ドリーミーシーズン	角川書店	¥6090／ETC
2	1/27	そらのおとしものフォルテ ドリーミーシーズン DXパック	角川書店	¥9240／ETC
3	1/27	ヒラメキパズル マックスウェルの不思議なノート	KONAMI	¥3980／PZG

2月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
4	2/3	逆転検事2	カプコン	¥5040／AVG
5	2/3	逆転検事2 コレクターズ・パッケージ	カプコン	¥6090／AVG
6	2/3	ドラゴンクエストVI 幻の大地(アルティメット ヒッツ)	スクウェア・エニックス	¥2940／RPG
7	2/3	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2(アルティメット ヒッツ)	スクウェア・エニックス	¥2940／RPG
8	2/3	本気で学ぶ LECで合格る DS 宅地建物取引主任者 2011年&2012年度版	スクウェア・エニックス	¥6090／ETC
9	2/3	ドラゴンボール改 アルティメット武闘伝	バンダイナムコゲームス	¥5040／ACT
10	2/3	技術評論社監修 基本情報技術者DS	ファースト	¥5040／ETC
11	2/3	新マル合格資格奪取!!ITパスポート試験 基本情報技術者試験 応用情報技術者試験	メディアファイブ	¥4800／ETC
12	2/10	電撃学園RPG Cross of Venus SPECIAL	角川ゲームス	¥5040／A・RPG
13	2/17	薄桜鬼 随想録DS	アイディアファクトリー	¥5040／AVG
14	2/17	薄桜鬼 随想録DS 限定版	アイディアファクトリー	¥7140／AVG

3月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
15	3/3	デジモンストーリー 超クロスウォーズ ブルー	バンダイナムコゲームス	¥5040／RPG
16	3/3	デジモンストーリー 超クロスウォーズ レッド	バンダイナムコゲームス	¥5040／RPG
17	3/3	飛び出せ!科学くん 地球大探検!謎の珍怪生物に挑め!	バンダイナムコゲームス	¥5040／ACT
18	3/3	マル合格資格奪取!2011年度版 宅建試験	メディアファイブ	¥4200／ETC
19	3/17	パワフルゴルフ	KONAMI	¥5250／SPG
20	3/24	ナナミの教えてEnglish DS ～めざせTOEICマスター～	メディアファイブ	¥3800／ETC
21	3/31	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル	スクウェア・エニックス	¥4440／RPG
22	3月	学研 中国語三昧DS 聴き&書きトレーニング	学研	¥3990／ETC
23	3月	学研 ハングル語三昧DS 聴き&書きトレーニング	学研	¥3990／ETC

4月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
24	4/7	君に届け ～伝えるキモチ～	バンダイナムコゲームス	¥5040／AVG
25	4/7	君に届け ～伝えるキモチ～ プレミアムパック(仮)	バンダイナムコゲームス	¥6615／AVG
26	4月	薄桜鬼 遊戯録DS	アイディアファクトリー	¥5040／AVG
27	4月	薄桜鬼 遊戯録DS 限定版	アイディアファクトリー	¥7140／AVG

6月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
28	6月	真・翡翠の雫 緋色の欠片2 DS	アイディアファクトリー	¥5040／AVG
29	6月	真・翡翠の雫 緋色の欠片2 DS 限定版	アイディアファクトリー	¥7140／AVG

春発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
30	春	女児向けゲーム(仮)	GAE	価格未定／未定
31	春	Original story from FAIRY TAIL 激突!カルディア大聖堂	ハドソン	¥5229／ACT
32	春	ミステリールーム	レベルファイブ	価格未定／AVG

夏発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
33	夏	ココロノココロン	バンダイナムコゲームス	¥5040／AVG

2011年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
34	2011年	ハンサム×English イギリスに恋して	インテリジェントデザイン	¥5040／AVG
35	2011年	ようこそ イルカパークへ	スターフィッシュ・エスディ	¥5040／ETC
36	2011年	カービィ(仮)	任天堂	価格未定／ACT
37	2011年	バトル&ゲット! ポケモンタイピングDS	発売:(株)ポケモン 販売:任天堂	価格未定／ACT

発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
38	発売日未定	アクションゲーム(仮)	アルファ・ユニット	価格未定／ACT
39	発売日未定	アクションゲーム(仮)	エポック社	価格未定／ACT
40	発売日未定	キャンピングママ+パパ	オフィスクリエイト	価格未定／ETC
41	発売日未定	RED STONE DS ～赤き意志に導かれし者たち～	ゲームオン	価格未定／RPG
42	発売日未定	ゲットアンプドDS	サイバーステップ	価格未定／FTG
43	発売日未定	プロフェッショナルレスリング(仮)	スパイク	価格未定／SPG
44	発売日未定	デトロイト・メタル・シティDS～デス・シャウト～	ディースリー・パブリッシャー	¥5040／ETC
45	発売日未定	アクションゲーム(仮)	ナウプロダクション	価格未定／ACT

ニンテンドー3DS

2月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
46	2/26	スーパーストリートファイターIV 3D Edition	カプコン	¥4800／FTG
47	2/26	戦国無双 Chronicle	コーエーテクモゲームス	¥6090／ACT
48	2/26	ウイニングイレブン 3DSoccer(スリーディサッカー)	KONAMI	¥5800／SPG
49	2/26	とびだす!パズルボブル 3D	スクウェア・エニックス	¥4980／PZG
50	2/26	nintendogs + cats 芝&Newフレンズ	任天堂	¥4800／ETC
51	2/26	nintendogs + cats トイ・プードル&Newフレンズ	任天堂	¥4800／ETC
52	2/26	nintendogs + cats フレンチ・ブル&Newフレンズ	任天堂	¥4800／ETC
53	2/26	リッジレーサー 3D	バンダイナムコゲームス	¥6090／RCG
54	2/26	Combat of Giants ダイナソー 3D	ユービーアイソフト	¥5040／AVG
55	2/26	レイトン教授と奇跡の仮面	レベルファイブ	¥5980／AVG

3月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
56	3/3	上海3Dキューブ	サンソフト	¥3990／PZG
57	3/3	スーパーモンキーボール 3D	セガ	¥4410／ACT
58	3/17	スティールダイバー	任天堂	¥4800／ACT
59	3/17	スプリンターセル 3D	ユービーアイソフト	¥5040／ACT
60	3/24	DEAD OR ALIVE Dimensions	コーエーテクモゲームス	¥6090／FTG
61	3/24	GUNDAM THE 3D BATTLE	バンダイナムコゲームス	¥6090／ACT
62	3/24	ラビッツ タイム・トラベル	ユービーアイソフト	¥5040／ACT
63	3/31	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II (ブレイブルー コンティニュアムシフトII)	アークシステムワークス	価格未定／FTG
64	3/31	ウイルスシューターXX	ドラス	¥2993／STG
65	3/31	ニコリの数独3D ～8つのパズルで1000問～	ハムスター	¥3990／PZG
66	3/31	プロ野球 ファミスタ2011	バンダイナムコゲームス	¥6090／SPG
67	3月	ASPHALT 3D:NITRO RACING	KONAMI	価格未定／RCG

春発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
68	春	空間力トレーニング(仮)	IEインスティテュート	価格未定／ETC
69	春	FISH ON(仮)	アスキー・メディアワークス	価格未定／SPG
70	春	キュービック ニンジャ(仮)	AQインタラクティブ	価格未定／PZG
71	春	ザ・シムズ 3(仮)	エレクトロニック・アーツ	価格未定／SLG
72	春	つくろうポン太のガーデンズ3D	エレクトロニック・アーツ	価格未定／SLG
73	春	バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D	カプコン	価格未定／ACT
74	春	ドクターロートレックと忘却の騎士団	KONAMI	価格未定／AVG
75	春	プロ野球スピリッツ 2011	KONAMI	価格未定／SPG
76	春	スーパーブラックバス 3Dファイト	スターフィッシュ・エスディ	価格未定／SPG
77	春	NARUTO-ナルト-疾風伝 忍立体絵巻! 最強忍界決戦!!	タカラトミー	価格未定／ACT
78	春	EST(仮)	ディースリー・パブリッシャー	価格未定／未定
79	春	Fishing(仮)	ディースリー・パブリッシャー	価格未定／未定
80	春	ビックリマン漢熟覇王 三位動乱戦創紀	日本一ソフトウェア	価格未定／TBL
81	春	ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D	任天堂	価格未定／A・AVG
82	春	パイロットウイングス リゾート	任天堂	価格未定／ACT
83	春	DECA SPORTA 3D SPORTS(デカスポルタ 3Dスポーツ)	ハドソン	価格未定／SPG
84	春	数独と3つのパズル～ニコリのパズルバラエティ～	ハドソン	価格未定／PZG
85	春	タッチ! ダブルペンスポーツ	バンダイナムコゲームス	価格未定／SPG
86	春	テイルズ オブ ジ アビス	バンダイナムコゲームス	価格未定／RPG
87	春	ワンピース アンリミテッドクルーズ スペシャル	バンダイナムコゲームス	価格未定／A・AVG
88	春	アニマルリゾート 動物園をつくろう!	マーベラスエンターテイメント	価格未定／ETC
89	春	タンクビート3(仮)	マイルストーン	価格未定／ACT
90	春	もっと目で右脳を鍛える速読術3(仮)	マイルストーン	価格未定／ETC
91	春	Ghost Recon Shadow Wars	ユービーアイソフト	価格未定／SLG
92	春	Driver Renegade	ユービーアイソフト	価格未定／RCG
93	春	ランナバウト for Nintendo 3DS(仮)	ロケットカンパニー	価格未定／ACT

夏発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
94	夏	Earthpedia(仮)	学研教育出版	価格未定／ETC
95	夏	ピチレモンアイドルデビュー(仮)	カルチャーブレーン	価格未定／SLG
96	夏	びっくり! とびだす! 魔法のペン(仮)	GAE	価格未定／AVG
97	夏	大戦略 for ニンテンドー3DS(仮)	システムソフト・アルファー	価格未定／SLG
98	夏	テトリス アクシス(仮)	ハドソン	価格未定／PZG
99	夏	カラス3D(仮)	マイルストーン	価格未定／STG

秋発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
100	秋	ZAOO	デジタルワークスエンターテインメント	価格未定／ACT
101	秋	死神鬼	デジタルワークスエンターテインメント	価格未定／ACT

冬発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
102	冬	A列車で行こう 3D(仮)	アートディンク	価格未定／SLG

2011年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
103	2011年	薄桜鬼3D(仮)	アイディアファクトリー	価格未定／AVG
104	2011年	剣と魔法と学園モノ。3D(仮)	アクワイア	価格未定／RPG
105	2011年	デビルサバイバー オーバークロック	アトラス	価格未定／S・RPG
106	2011年	SRPG(仮)	アルファ・ユニット	価格未定／S・RPG
107	2011年	かわいい仔犬3D(仮)	エム・ティー・オー	価格未定／SLG
108	2011年	Project ラブプラス for Nintendo 3DS	KONAMI	価格未定／ETC
109	2011年	METAL GEAR SOLID SNAKE EATER	KONAMI	価格未定／ACT
110	2011年	新・光神話 パルテナの鏡	任天堂	価格未定／STG
111	2011年	STARFOX64 3D	任天堂	価格未定／STG
112	2011年	OMEGA FIVE(オメガファイブ)(仮)	ハドソン	価格未定／未定
113	2011年	コロリンパシリーズ(仮)	ハドソン	価格未定／未定
114	2011年	BONK(仮)	ハドソン	価格未定／未定
115	2011年	BOMBERMAN(仮)	ハドソン	価格未定／ACT
116	2011年	キャバ嬢っぴ for Nintendo 3DS	レベルファイブ	価格未定／RPG
117	2011年	ファンタジーライフ	レベルファイブ	価格未定／RPG
118	2011年	メダロット for Nintendo 3DS(仮)	ロケットカンパニー	価格未定／RPG

2012年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
119	2012年	シミュレーションRPGプロジェクト(仮)	イメージエポック	価格未定／S・RPG

発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
120	発売日未定	真・女神転生シリーズ	アトラス	価格未定／未定
121	発売日未定	世界樹の迷宮シリーズ	アトラス	価格未定／未定
122	発売日未定	ペルソナシリーズ	アトラス	価格未定／未定
123	発売日未定	天空の機士ロデア	角川ゲームス	価格未定／ACT
124	発売日未定	バイオハザード リベレーションズ	カプコン	価格未定／ETC
125	発売日未定	ロックマン DASH 3 PROJECT	カプコン	価格未定／RPG
126	発売日未定	真・三國無双(仮)	コーエーテクモゲームス	価格未定／ACT
127	発売日未定	NINJA GAIDEN(仮)	コーエーテクモゲームス	価格未定／ACT
128	発売日未定	キングダム ハーツ 3D[ドリーム ドロップ ディスタンス]	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG
129	発売日未定	チョコボレーシング 3D(仮)	スクウェア・エニックス	価格未定／RCG
130	発売日未定	SONIC(仮)	セガ	価格未定／未定
131	発売日未定	ぼくは航空管制官 羽田(仮)	ソニックパワード	価格未定／PZG
132	発売日未定	リカちゃん	タカラトミー	価格未定／未定
133	発売日未定	どうぶつの森(仮)	任天堂	価格未定／ETC
134	発売日未定	ペーパーマリオ(仮)	任天堂	価格未定／RPG
135	発売日未定	マリオカート(仮)	任天堂	価格未定／RCG
136	発売日未定	エースコンバット 3D(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT
137	発売日未定	スーパーロボット・シリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／未定
138	発売日未定	ドラゴンボール・シリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／未定
139	発売日未定	パックマン&ギャラガ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT
140	発売日未定	牧場物語 3D(仮)	マーベラスエンターテイメント	価格未定／SLG
141	発売日未定	イナズマイレブン 第4弾(仮)	レベルファイブ	価格未定／未定
142	発売日未定	タイムトラベラーズ	レベルファイブ	価格未定／AVG
143	発売日未定	レイトン教授VS逆転裁判	レベルファイブ	価格未定／AVG

Wii

1月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
144	1/27	THE LAST STORY(ラストストーリー)	任天堂	¥6800／RPG
145	1/27	THE LAST STORY(ラストストーリー) スペシャルパック	任天堂	¥25800／RPG
146	1/27	ラビッツ・パーティー タイムトラベル	ユービーアイソフト	¥6090／ETC

2月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
147	2/10	戦国無双3 猛将伝	コーエーテクモゲームス	¥3990／ACT
148	2/24	SDガンダム ジージェネレーション ワールド	バンダイナムコゲームス	¥6090／SLG
149	2/24	SDガンダム ジージェネレーション ワールド コレクターズパック	バンダイナムコゲームス	¥9240／SLG
150	2/24	ルーンファクトリー オーシャンズ	マーベラスエンターテイメント	¥7140／SLG

3月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
151	3/24	テイルズ オブ グレイセス(みんなのおすすめセレクション)	バンダイナムコゲームス	¥2800／RPG
152	3/24	イケニエノヨル	マーベラスエンターテイメント	¥6090／AVG
153	3/24	ルーンファクトリー フロンティア(みんなのおすすめセレクション)	マーベラスエンターテイメント	¥2800／SLG
154	3月	ビリーズブートキャンプ Wiiでエンジョイダイエット!(仮)	ロケットカンパニー	価格未定／ACT

4月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
155	4/7	アースシーカー	角川ゲームス	¥7140／ACT

ジャンルの表記 | ACT:アクション　FTG:対戦格闘　STG:シューティング　SLG:シミュレーション　RPG:ロールプレイング　A・RPG:アクション・ロールプレイング　S・RPG:シミュレーション・ロールプレイング　RCG:レース　PZG:パズル　SPG:スポーツ　AVG:アドベンチャー　A・AVG:アクション・アドベンチャー　TBL:テーブル　ETC:その他

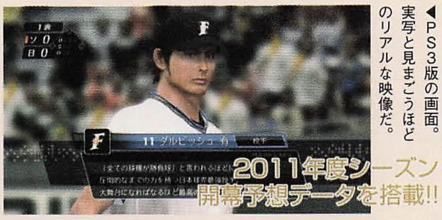
注目タイトル PICK UP！

MULTI プロ野球スピリッツ 2011　2011年春

●KONAMI　●価格未定　●SPG

3つのハードでプロ野球を遊び尽くせ！

圧倒的な数の選手データ、上級者から初心者まで楽しめるゲームシステム、そしてリアリティあふれる動きで、日本中のファンを魅了し続ける『プロ野球スピリッツ』の2011年度版が、3つのハードで発売決定！臨場感あるグラフィックを思う存分堪能できるPS3版、いつでもどこでもプロ野球が楽しめるPSP版。そして3DS版では、今までにない3Dグラフィックに酔いしれることができる。プロ野球シーズン開幕とともに楽しめる『プロスピ』最新作を心して待て！



▲PS3版の画面。実写と見まごうほどのリアルな映像だ。

PSP 第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇　4/14

●バンダイナムコゲームス　●通常版：¥7,329(税込)、スペシャルZII-BOX：¥7,854(税込)　●S・RPG

待望の『第2次Z』、PSPで勃発！

日本のスーパーロボットが一堂に集結する、まさに夢の祭典である『スーパーロボット大戦』シリーズ。シリーズ20周年を迎え、その節目として続編が望まれていた『Z』が2部構成で再始動する！　今回発表された"破界篇"では、「天元突破グレンラガン」「機動戦士ガンダム00 1st Season」「装甲騎兵ボトムズ」など、驚きの新規参戦を含め、なんと34タイトルの作品が登場！　また、数量限定の「スペシャルZII-BOX」は特典満載で、ファンの期待はますます高まる！



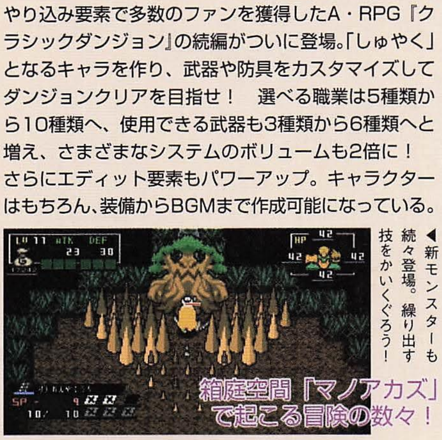
▶「天元突破グレンラガン」も初登場！活躍が待ち遠しい！

PSP クラシックダンジョンX2　3/24

●日本一ソフトウェア　●USD版：¥4,179(税込)、DL版：¥3,000(税込)　●A・RPG

『X2』になりおもしろさも2倍にパワーアップ！

レトロなドットグラフィックとBGM、そして高いやり込み要素で多数のファンを獲得したA・RPG『クラシックダンジョン』の続編がついに登場。「しゅやく」となるキャラを作り、武器や防具をカスタマイズしてダンジョンクリアを目指せ！　選べる職業は5種類から10種類へ、使用できる武器も3種類から6種類へと増え、さまざまなシステムのボリュームも2倍に！さらにエディット要素もパワーアップ。キャラクターはもちろん、装備からBGMまで作成可能になっている。



◀新モンスターも続々登場。繰り出す技をかいくぐろう！

3月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
217	3/3	武装神姫 バトルマスターズ(コナミ ザ・ベスト)	KONAMI	¥2940／ACT
218	3/3	武装神姫 バトルマスターズ(コナミ ザ・ベスト)(DL版)	KONAMI	¥2300／ACT(※1)
219	3/3	ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー	スクウェア・エニックス	¥6090／A・RPG
220	3/3	ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー(DL版)	スクウェア・エニックス	¥4980／A・RPG(※1)
221	3/3	STAR DRIVER 輝きのタクト 銀河美少年伝説	バンダイナムコゲームス	¥5229／AVG
222	3/10	三國志Ⅸ with パワーアップキット	コーエーテクモゲームス	¥6090／SLG
223	3/10	FAIRY TAIL PORTABLE GUILD2(フェアリーテイル ポータブルギルド2)	KONAMI	¥5250／ACT
224	3/10	FAIRY TAIL PORTABLE GUILD2(フェアリーテイル ポータブルギルド2)(DL版)	KONAMI	¥4200／ACT(※1)
225	3/10	DEARDROPS DISTORTION	サイバーフロント	¥6090／AVG
226	3/10	DEARDROPS DISTORTION 限定版	サイバーフロント	¥8715／AVG
227	3/10	星空☆ぷらねっと one small step for...	サイバーフロント	¥6090／AVG
228	3/10	星空☆ぷらねっと one small step for... 限定版	サイバーフロント	¥8190／AVG
229	3/10	るろうに剣心ー明治剣客浪漫譚ー 再閃	バンダイナムコゲームス	¥6279／FTG
230	3/10	るろうに剣心ー明治剣客浪漫譚ー 再閃 初回生産限定特別生産版	バンダイナムコゲームス	¥6279／FTG
231	3/17	華鬼 ～恋い初める刻 永久の印～	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
232	3/17	華鬼 ～恋い初める刻 永久の印～ 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
233	3/17	ダンボール戦機	レベルファイブ	¥5980／RPG
234	3/24	Are you Alice?	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
235	3/24	Are you Alice? 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
236	3/24	学園ヘタリア Portable	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
237	3/24	学園ヘタリア Portable 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
238	3/24	ファイナルファンタジーⅣ コンプリートコレクション －ファイナルファンタジーⅣ&ジ・アフターイヤーズ	スクウェア・エニックス	¥5980／RPG
239	3/24	ファイナルファンタジーⅣ コンプリートコレクション －ファイナルファンタジーⅣ&ジ・アフターイヤーズ(DL版)	スクウェア・エニックス	¥4980／RPG(※1)
240	3/24	お姉チャンバラSPECIAL	ディースリー・パブリッシャー	¥5040／ACT
241	3/24	涼宮ハルヒの追想	バンダイナムコゲームス	¥6279／AVG
242	3/24	涼宮ハルヒの追想 初回受注限定生産版	バンダイナムコゲームス	¥10479／AVG
243	3/24	クラシックダンジョンX2	日本一ソフトウェア	¥4179／A・RPG
244	3/24	クラシックダンジョンX2(DL版)	日本一ソフトウェア	¥3000／A・RPG(※1)
245	3/24	一騎当千 XROSS IMPACT(Best Collection)	マーベラスエンターテイメント	¥2940／ACT
246	3/24	一騎当千 XROSS IMPACT(Best Collection)(DL版)	マーベラスエンターテイメント	¥2400／ACT(※1)
247	3/31	BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ(ブレイブルー コンティニュアムシフトⅡ)	アークシステムワークス	¥5229／FTG
248	3/31	涼宮ハルヒちゃんの麻雀	角川書店	¥6279／TBL
249	3/31	涼宮ハルヒちゃんの麻雀 DXパック	角川書店	¥9429／TBL
250	3/31	クローバーの国のアリス ～Wonderful Wonder World～	QuinRose UnderGarden	¥5700／AVG
251	3/31	クローバーの国のアリス ～Wonderful Wonder World～ 豪華版	QuinRose UnderGarden	¥8500／AVG
252	3月	エビコレ+ アマガミ	角川ゲームス	¥5040／SLG
253	3月	エビコレ+ アマガミ Limited Edition	角川ゲームス	¥8190／SLG

4月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
254	4/7	ガーネットクレイドル ポータブル ～鍵の姫巫女～	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
255	4/7	ガーネットクレイドル ポータブル ～鍵の姫巫女～ 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
256	4/7	プリンセスフロンティアポータブル	アルケミスト	¥7140／AVG
257	4/7	プリンセスフロンティアポータブル 限定版	アルケミスト	¥9429／AVG
258	4/7	地球防衛軍2 PORTABLE	ディースリー・パブリッシャー	¥5040／STG
259	4/7	地球防衛軍2 PORTABLE ダブル入隊パック	ディースリー・パブリッシャー	¥6279／STG
260	4/14	AKIBA'S TRIP(アキバズトリップ)	アクワイア	価格未定／A・AVG
261	4/14	ペルソナ2 罪	アトラス	¥6279／RPG
262	4/14	ペルソナ2 罪(DL版)	アトラス	¥4980／RPG(※1)
263	4/14	第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇	バンダイナムコゲームス	¥7329／S・RPG
264	4/14	第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇 スペシャルZII-BOX	バンダイナムコゲームス	¥7854／S・RPG
265	4/28	乙女はお姉さまに恋してるPortable ～2人のエルダー～	アルケミスト	価格未定／AVG
266	4/28	最後の約束の物語	イメージエポック	¥6279／RPG
267	4/28	あさき、ゆめみし	QuinRose／濡	¥5985／AVG
268	4/28	あさき、ゆめみし 豪華版	QuinRose／濡	¥8925／AVG
268	4/28	エルミナージュ Original ～闇の巫女と神々の指輪～	スターフィッシュ・エスディ	¥5040／RPG
269	4/28	パタポン3	SCE	¥4980／ACT
270	4/28	パタポン3(DL版)	SCE	¥3800／ACT(※1)
271	4/28	Starry☆Sky ～in Winter～ Portable	honeybee	¥3129／AVG
272	4/28	Starry☆Sky ～in Winter～ Portable 限定版	honeybee	¥5040／AVG
273	4月	S.Y.K ～蓮咲伝～ ポータブル	アイディアファクトリー	¥5040／AVG
274	4月	S.Y.K ～蓮咲伝～ ポータブル ツインパック	アイディアファクトリー	¥9240／AVG
275	4月	S.Y.K ～蓮咲伝～ ポータブル 限定版	アイディアファクトリー	¥7140／AVG

5月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
276	5/26	とある科学の超電磁砲	アスキー・メディアワークス	¥6279／AVG
277	5/26	とある科学の超電磁砲 初回限定版	アスキー・メディアワークス	¥9429／AVG

6月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
278	6月	月華繚乱ROMANCE	アイディアファクトリー	価格未定／AVG
279	6月	月華繚乱ROMANCE 限定版	アイディアファクトリー	価格未定／AVG

春発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
156	春	ぶっ飛びヒーロー クラッシュマン	タカラトミー	¥5040／ACT
157	春	イナズマイレブン ストライカーズ	レベルファイブ	価格未定／ACT

2011年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
158	2011年	ゼルダの伝説 スカイウォードソード	任天堂	価格未定／A・AVG
159	2011年	零 新作(仮)	任天堂	価格未定／AVG
160	2011年	リズム天国(仮)	任天堂	価格未定／ETC
161	2011年	DECA SPORTA 4(デカスポルタ4)	ハドソン	価格未定／未定

発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
162	発売日未定	アクションゲーム(仮)	エポック社	価格未定／ACT
163	発売日未定	天空の機士ロデア	角川ゲームス	価格未定／ACT
164	発売日未定	プリンセスカンパニー(仮)	スターフィッシュ・エスディ	価格未定／未定
165	発売日未定	100語でスタート! 英会話(仮)	任天堂	価格未定／ETC
166	発売日未定	アクションゲーム(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT
167	発売日未定	マイケル・ジャクソン ザ・エクスペリエンス	ユービーアイソフト	価格未定／ACT

PlayStation Portable

1月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
168	1/27	とある魔術の禁書目録	アスキー・メディアワークス	¥6279／ACT
169	1/27	とある魔術の禁書目録 初回限定版	アスキー・メディアワークス	¥9429／ACT
170	1/27	ウイニングポスト7 2009(PSP the Best)(DL版)	コーエーテクモゲームス	¥2200／SLG(※1)
171	1/27	無双OROCHI 魔王再臨(PSP the Best)(DL版)	コーエーテクモゲームス	¥2400／SLG(※1)
172	1/27	喧嘩番長5～漢の法則～	スパイク	¥5229／A・AVG
173	1/27	喧嘩番長5～漢の法則～(DL版)	スパイク	¥4200／A・AVG(※1)
174	1/27	戦場のヴァルキュリア3	セガ	¥6279／S・RPG
175	1/27	戦場のヴァルキュリア3(DL版)	セガ	¥5600／S・RPG(※1)
176	1/27	俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル	バンダイナムコゲームス	¥6804／AVG
177	1/27	俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル 数量限定生産版	バンダイナムコゲームス	¥11004／AVG
178	1/27	CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu!	5pb.	¥5040／AVG
179	1/27	CHAOS;HEAD らぶChu☆Chu! 初回限定版	5pb.	¥7140／AVG
180	1/27	つくものがたり	フリュー	¥6090／AVG

2月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
181	2/3	デス・コネクション ポータブル	アイディアファクトリー	¥5040／AVG
182	2/3	デス・コネクション ポータブル 限定版	アイディアファクトリー	¥7140／AVG
183	2/3	絶体絶命都市3 ー壊れゆく街と彼女の歌ー(PSP the Best)	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥2800／A・AVG
184	2/3	ヴィオラートのアトリエ ～グラムナートの錬金術士2～ 群青の思い出	ガスト	¥5040／RPG
185	2/3	ヴィオラートのアトリエ ～グラムナートの錬金術士2～ 群青の思い出 限定版	ガスト	¥7140／RPG
186	2/3	白騎士物語 -episode.portable- ドグマ・ウォーズ	SCE	¥4980／RPG
187	2/3	白騎士物語 -episode.portable- ドグマ・ウォーズ(DL版)	SCE	¥3800／RPG(※1)
188	2/3	マクロス トライアングルフロンティア	バンダイナムコゲームス	¥5229／ACT
189	2/3	マクロス トライアングルフロンティア イツワリノウタヒメパック	バンダイナムコゲームス	¥7329／ACT
190	2/10	SPLIT SECOND -スプリットセカンド-	ディズニー・インタラクティブ・スタジオ	¥5480／RCG
191	2/10	テイルズ オブ ザ ワールド レディアントマイソロジー3	バンダイナムコゲームス	¥6279／RPG
192	2/10	テイルズ オブ ザ ワールド レディアントマイソロジー3(DL版)	バンダイナムコゲームス	¥5700／RPG(※1)
193	2/10	うたの☆プリンスさまっ♪ -Sweet Serenade-	ブロッコリー	¥3990／AVG
194	2/10	うたの☆プリンスさまっ♪ -Sweet Serenade- Welcomeセット	ブロッコリー	¥9030／AVG
195	2/10	うたの☆プリンスさまっ♪ -Sweet Serenade- 初回限定版	ブロッコリー	¥6090／AVG
196	2/10	学園ヘヴン おかわりっ!	プロトタイプ	¥4830／AVG
197	2/10	麻雀覇王ポータブル 段級バトルSpecial	毎日コミュニケーションズ	¥3990／TBL
198	2/17	DJ MAX PORTABLE 3	サイバーフロント	¥5040／SLG
199	2/17	DJ MAX PORTABLE 3 限定版	サイバーフロント	¥7140／SLG
200	2/17	メモリーズオフ ～それから～ again(DL版)	5pb.	¥2100／AVG(※1)
201	2/17	メモリーズオフ #5 encore(DL版)	5pb.	¥2100／AVG(※1)
202	2/17	神曲奏界ポリフォニカ アフタースクール	プロトタイプ	¥2940／AVG
203	2/24	遙かなる時空の中で5	コーエーテクモゲームス	¥6090／AVG
204	2/24	遙かなる時空の中で5 トレジャーBOX	コーエーテクモゲームス	¥13440／AVG
205	2/24	METAL GEAR SOLID PEACE WALKER(PSP the Best)	KONAMI	¥2800／ACT
206	2/24	ファンタシースターポータブル2 インフィニティ	セガ	¥5040／RPG
207	2/24	ファンタシースターポータブル2 インフィニティ(DL版)	セガ	¥4500／RPG(※1)
208	2/24	ファンタシースターポータブル2 インフィニティ プレミアムボックス	セガ	¥8379／RPG
209	2/24	VitaminXtoZ	ディースリー・パブリッシャー	¥6090／AVG
210	2/24	VitaminXtoZ 限定版	ディースリー・パブリッシャー	¥8190／AVG
211	2/24	大都技研公式パチスロシミュレーター 秘宝伝 ～封じられた女神～ PORTABLE	パオン	¥5040／SLG
212	2/24	大都技研公式パチスロシミュレーター 秘宝伝 ～封じられた女神～ PORTABLE(DL版)	パオン	¥4000／SLG(※1)
213	2/24	SDガンダム ジージェネレーション ワールド	バンダイナムコゲームス	¥6090／SLG
214	2/24	SDガンダム ジージェネレーション ワールド コレクターズパック	バンダイナムコゲームス	¥9240／SLG
215	2/24	Black Robinia	ブロッコリー	¥6090／AVG
216	2/24	Black Robinia 初回限定版	ブロッコリー	¥8190／AVG

※1："PlayStation Store"配信タイトルです。

春発売予定のソフト

280	春	ワンド オブ フォーチュン2 ～時空に沈む黙示録～	アイディアファクトリー	¥6090/AVG
281	春	ワンド オブ フォーチュン2 ～時空に沈む黙示録～ 限定版	アイディアファクトリー	¥8190/AVG
282	春	プロ野球スピリッツ 2011	KONAMI	価格未定/SPG
283	春	ましろ色シンフォニー mutsu-no-hana	COMFORT	価格未定/AVG
284	春	エルミナージュⅢ ～暗黒の使徒と太陽の宮殿～	スターフィッシュ・エスディ	価格未定/RPG
285	春	ガチトラ! ～暴れん坊教師 in High School～	スパイク	価格未定/A・AVG
286	春	ぶっ飛びヒーロー クラッシュマン	タカラトミー	¥3990/ACT

7月発売予定のソフト

287	7/28	クイーンズゲイト スパイラルカオス	バンダイナムコゲームス	¥6279/S・RPG
288	7/28	クイーンズゲイト スパイラルカオス 数量限定生産版	バンダイナムコゲームス	¥10479/S・RPG

夏発売予定のソフト

289	夏	二世の契り 想い出の先へ	アイディアファクトリー	¥5040/AVG
290	夏	二世の契り 想い出の先へ 限定版	アイディアファクトリー	¥7140/AVG
291	夏	BROTHERS CONFLICT Passion Pink	アイディアファクトリー	¥6090/SLG
292	夏	BROTHERS CONFLICT Passion Pink 限定版	アイディアファクトリー	価格未定/SLG
293	夏	ブラック★ロックシューター THE GAME	イメージエポック	¥6279/RPG
294	夏	ブラック★ロックシューター THE GAME 限定版	イメージエポック	¥10479/RPG
295	夏	フォトカノ	角川ゲームス	¥7140/SLG
296	夏	戦国BASARA クロニクルヒーローズ	カプコン	価格未定/ACT
297	夏	ファイナルファンタジー零式	スクウェア・エニックス	価格未定/RPG
298	夏	死神と少女	TAKUYO	価格未定/AVG
299	夏	コープスパーティー ブックオブシャドウズ	5pb.	価格未定/AVG
300	夏	文明開華 葵座異聞録	フリュー	価格未定/AVG

冬発売予定のソフト

301	冬	BROTHERS CONFLICT Brilliant Blue	アイディアファクトリー	¥6090/SLG
302	冬	BROTHERS CONFLICT Brilliant Blue 限定版	アイディアファクトリー	価格未定/SLG

2011年発売予定のソフト

303	2011年	華ヤカ哉、我ガ一族 キネマモザイク	アイディアファクトリー	価格未定/AVG
304	2011年	マスケティア	アイディアファクトリー	¥6090/AVG
305	2011年	マスケティア 限定版	アイディアファクトリー	¥8190/AVG
306	2011年	FORTUNE ARTERIAL 伊織の野望	角川書店	価格未定/未定
307	2011年	日常(仮)	角川書店	価格未定/AVG
308	2011年	オレは少女漫画家	Giza10	価格未定/AVG
309	2011年	いざ、出陣!恋戦	QuinRose/GignoSystem Japan	価格未定/AVG
310	2011年	アルカナ・ファミリア -La storia della Arcana Famiglia-	COMFORT	価格未定/AVG
311	2011年	アルカナ・ファミリア -La storia della Arcana Famiglia- 限定版	COMFORT	価格未定/AVG
312	2011年	あまつみそらに! 雲のはたてに	プロトタイプ	価格未定/AVG
313	2011年	勇者30 SECOND	マーベラスエンターテイメント	¥4980/RPG
314	2011年	勇者30 SECOND(DL版)	マーベラスエンターテイメント	¥4200/RPG(※1)

発売日未定のソフト

315	発売日未定	ランドストーカー(仮)	クライマックス	価格未定/RPG
316	発売日未定	アクションゲーム	タカラトミー	価格未定/ACT
317	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定/S・RPG
318	発売日未定	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE -THE GEARS OF DESTINY-	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT

PlayStation 3

1月発売予定のソフト

319	1/27	ウィザードリィ ツインパック	アクワイア	¥6090/RPG
320	1/27	アーミーオブツー:The 40th Day(EA BEST HITS)	エレクトロニック・アーツ	¥3129/STG
321	1/27	ファイトナイト ラウンド4(英語版)(EA BEST HITS)	エレクトロニック・アーツ	¥3129/SPG
322	1/27	マインドジャック	スクウェア・エニックス	¥8190/STG
323	1/27	Dragon Age: Origins	スパイク	¥8190/RPG
324	1/27	シューティングスタジオ	SCE	¥3980/STG
325	1/27	Sly Cooper Collection(スライ・クーパー コレクション)	SCE	¥5980/ACT

2月発売予定のソフト

326	2/3	WWE SmackDown vs. Raw 2011	ユークス	¥7140/ACT
327	2/10	戦国無双3 Z	コーエーテクモゲームス	¥7140/ACT
328	2/10	戦国無双3 Z プレミアムBOX	コーエーテクモゲームス	¥10290/ACT
329	2/10	リトルビッグプラネット2	SCE	¥5980/ACT
330	2/10	レッド・デッド・リデンプション:アンデッド・ナイトメア	ロックスター・ゲームス	¥3990/A・AVG
331	2/10	レッド・デッド・リデンプション:アンデッド・ナイトメア(DL版)	ロックスター・ゲームス	¥3800/A・AVG(※1)
332	2/17	キャサリン	アトラス	¥7329/A・AVG
333	2/17	MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds	カプコン	¥6990/FTG
334	2/17	NINJA GAIDEN Σ2(PlayStation3 the Best)	コーエーテクモゲームス	¥3800/ACT
335	2/17	つみきBLOQ	SCE	¥2980/PZG
336	2/17	つみきBLOQ(DL版)	SCE	¥1900/PZG(※1)
337	2/17	トゥーワールド2	ユービーアイソフト	¥7980/RPG
338	2/22	大航海時代Online ～Tierra Americana～	コーエーテクモゲームス	¥7140/RPG
339	2/22	大航海時代Online ～Tierra Americana～ プレミアムBOX	コーエーテクモゲームス	¥10290/RPG
340	2/24	バレットストーム	エレクトロニック・アーツ	¥7665/STG
341	2/24	オペレーション フラッシュポイント: ドラゴン ライジング(Codemasters THE BEST)	コードマスターズ	¥3990/STG
342	2/24	KILLZONE 3	SCE	¥6980/STG
343	2/24	魔界戦記ディスガイア4	日本一ソフトウェア	¥7140/S・RPG
344	2/24	魔界戦記ディスガイア4 初回限定版	日本一ソフトウェア	¥9975/S・RPG
345	2/24	ルーンファクトリー オーシャンズ	マーベラスエンターテイメント	¥7140/SLG
346	2/24	L@ve once -mermaid's tears-(ラブ・アット・ワンス -マーメイズティアーズ-)	Maid meets Cat	¥8190/AVG
347	2/24	L@ve once -mermaid's tears-(ラブ・アット・ワンス -マーメイズティアーズ-) 初回限定版	Maid meets Cat	¥10290/AVG
348	2/24	ラケットスポーツ	ユービーアイソフト	¥3990/SPG
349	2月	パチパラ17 ～新海物語 With アグネス・ラム～	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥6090/SLG
350	2月	パチパラ17 ～新海物語 With アグネス・ラム～(DL版)	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥4800/SLG(※1)

3月発売予定のソフト

351	3/3	ファイトナイトチャンピオン(英語版)	エレクトロニック・アーツ	¥5040/SPG
352	3/3	侍道4	スパイク	¥7770/A・AVG
353	3/10	絶体絶命都市4 -Summer Memories-	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥7140/A・AVG
354	3/10	真・三國無双6	コーエーテクモゲームス	¥7560/ACT
355	3/10	真・三國無双6 TREASURE BOX	コーエーテクモゲームス	¥16590/ACT
356	3/17	Dragon Age: Origins - Awakening	スパイク	¥3990/RPG
357	3/17	Dragon Age: Origins - Awakening(DL版)	スパイク	¥3500/RPG(※1)
358	3/17	龍が如く OF THE END	セガ	¥7980/A・AVG
359	3/24	クライシス2	エレクトロニック・アーツ	¥7665/STG
360	3/24	ガチンコヒーローズ	SCE	¥3980/ACT
361	3/24	涼宮ハルヒの追想	バンダイナムコゲームス	¥7329/AVG
362	3/24	涼宮ハルヒの追想 初回受注限定生産版	バンダイナムコゲームス	¥11529/AVG
363	3/31	TROY無双	コーエーテクモゲームス	¥7560/ACT
364	3/31	Test Drive Unlimited 2	サイバーフロント	¥7140/RCG
365	3/31	まもるクンは呪われてしまった!～冥界活劇ワイド版～	サイバーフロント	¥6279/STG
366	3/31	まもるクンは呪われてしまった!～冥界活劇ワイド版～ 限定版	サイバーフロント	¥8925/STG
367	3月	モーターストーム3	SCE	¥5980/RCG

4月発売予定のソフト

368	4/7	nail'd(ネイルド)	サイバーフロント	¥7140/RCG
369	4/14	WRC -FIA World Rally Championship-	サイバーフロント	¥7140/RCG
370	4/28	エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン	UTVイグニッション・エンターテイメント	¥7980/ACT

5月発売予定のソフト

371	5月	緋色の欠片 愛蔵版 ～あかね色の追憶～	アイディアファクトリー	¥7140/AVG
372	5月	緋色の欠片 愛蔵版 ～あかね色の追憶～ 限定版	アイディアファクトリー	¥9240/AVG

春発売予定のソフト

373	春	プロ野球スピリッツ 2011	KONAMI	価格未定/SPG

夏発売予定のソフト

374	夏	Shadows of the DAMNED(シャドウ オブ ザ ダムド)	エレクトロニック・アーツ	価格未定/ACT
375	夏	EARTH DEFENSE FORCE : INSECT ARMAGEDON	ディースリー・パブリッシャー	¥7140/STG

2011年発売予定のソフト

376	2011年	フォーチュン アテリアル -赤い約束-	角川書店	価格未定/AVG
377	2011年	オペレーション フラッシュポイント: レッド リバー	コードマスターズ	価格未定/STG
378	2011年	水月弐 -すいげつ2-	GNソフトウェア	価格未定/AVG
379	2011年	水月弐 -すいげつ2- 限定版	GNソフトウェア	価格未定/AVG
380	2011年	ファイナルファンタジーⅩⅢ-2	スクウェア・エニックス	価格未定/RPG
381	2011年	Power Smash 4	セガ	価格未定/SPG
382	2011年	SOCOM:U.S. Navy SEALs 4	SCE	価格未定/STG
383	2011年	Sorcery(仮)	SCE	価格未定/A・RPG
384	2011年	TOKYO JUNGLE(仮)	SCE	価格未定/ACT
385	2011年	人喰いの大鷲トリコ	SCE	価格未定/A・AVG
386	2011年	BLEACH ソウル・イグニッション	SCE	価格未定/ACT
387	2011年	テイルズ オブ エクシリア	バンダイナムコゲームス	価格未定/RPG
388	2011年	Knights Contract(ナイツコントラクト)	バンダイナムコゲームス	価格未定/ACT
389	2011年	アーマード・コア 5	フロム・ソフトウェア	価格未定/ACT
390	2011年	Project DARK(仮)	フロム・ソフトウェア	価格未定/A・RPG
391	2011年	Hunted: The Demon's Forge	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定/ACT
392	2011年	Brink	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定/STG
393	2011年	Child of Eden	ユービーアイソフト	価格未定/STG
394	2011年	二ノ国 白き聖灰の女王	レベルファイブ	価格未定/RPG

発売日未定のソフト

395	発売日未定	パチパラSLOT ～パチスロスーパー海物語～	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥6090/SLG
396	発売日未定	パチパラSLOT ～パチスロスーパー海物語～(DL版)	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥4800/SLG(※1)
397	発売日未定	Bipedal Movement Simulation	アートディンク	価格未定/SLG
398	発売日未定	ポンコツ浪漫大活劇バンピートロット2	アイレムソフトウェアエンジニアリング	価格未定/A・AVG
399	発売日未定	新時代劇アクション	アクワイア	価格未定/A・AVG
400	発売日未定	プロ麻雀極FINAL(仮)	アテナ	価格未定/TBL
401	発売日未定	真・女神転生シリーズ	アトラス	価格未定/未定
402	発売日未定	ダービースタリオン(仮)	エンターブレイン	価格未定/SLG
403	発売日未定	新規ロールプレイングゲーム	ガスト	価格未定/RPG
404	発売日未定	ASURA'S WRATH(アスラズラース)	カプコン	価格未定/ACT
405	発売日未定	ストリートファイター X 鉄拳	カプコン	価格未定/FTG
406	発売日未定	DmC Devil May Cry(ディーエムシー デビル メイ クライ)	カプコン	価格未定/ACT
407	発売日未定	メガマン ユニバース	カプコン	価格未定/ACT
408	発売日未定	和風剣術シリーズ	元気	価格未定/ACT
409	発売日未定	仁王	コーエーテクモゲームス	価格未定/ACT
410	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI	価格未定/ACT
411	発売日未定	コミカル時代劇アクション	GAE	価格未定/ACT
412	発売日未定	コミカル時代劇シミュレーション	GAE	価格未定/SLG
413	発売日未定	戦争SLG(仮)	GAE	価格未定/SLG
414	発売日未定	デウスエクス	スクウェア・エニックス	価格未定/A・RPG
415	発売日未定	トゥームレイダー	スクウェア・エニックス	価格未定/未定
416	発売日未定	ファイナルファンタジーヴェルサスⅩⅢ	スクウェア・エニックス	価格未定/RPG
417	発売日未定	ファイナルファンタジーⅩⅣ	スクウェア・エニックス	価格未定/RPG
418	発売日未定	BINARY DOMAIN(バイナリー ドメイン)	セガ	価格未定/ACT
419	発売日未定	ICO	SCE	価格未定/A・AVG
420	発売日未定	ワンダと巨像	SCE	価格未定/A・AVG
421	発売日未定	AKARI プロジェクト(仮)	TAKUYO	価格未定/SLG
422	発売日未定	MASTER プロジェクト(仮)	TAKUYO	価格未定/A・RPG
423	発売日未定	ナグザットプラン(仮)	デジタル・ゲイン	価格未定/AVG
424	発売日未定	スロッターマニアシリーズ(仮)	ドラス	価格未定/SLG
425	発売日未定	新機軸アクションゲーム	ナウプロダクション	価格未定/ACT
426	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定/RPG
427	発売日未定	パチンコ実機シミュレーションシリーズ(仮)	ハックベリー	価格未定/SLG
428	発売日未定	経営シミュレーション(仮)	ハムスター	価格未定/SLG
429	発売日未定	エースコンバット アサルト・ホライゾン	バンダイナムコゲームス	価格未定/STG
430	発売日未定	新スポーツゲーム	バンダイナムコゲームス	価格未定/SPG
431	発売日未定	ダンシングアイ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定/PZG
432	発売日未定	CLANNAD -クラナド-	プロトタイプ	価格未定/AVG
433	発売日未定	プロジェクト ディー	マイケルソフト	価格未定/RPG
434	発売日未定	ゴーストリコン フューチャーソルジャー	ユービーアイソフト	価格未定/STG
435	発売日未定	マイケル・ジャクソン ザ・エクスペリエンス	ユービーアイソフト	価格未定/ACT
436	発売日未定	麻雀王	童	価格未定/TBL

PlayStation 2

2月発売予定のソフト

437	2/24	猛獣使いと王子様 ～Snow Bride～	アイディアファクトリー	¥6090/AVG
438	2/24	猛獣使いと王子様 ～Snow Bride～ 限定版	アイディアファクトリー	¥8190/AVG
439	2/24	猛獣使いと王子様 ～Snow Bride～ ツインパック	アイディアファクトリー	¥9240/AVG

3月発売予定のソフト

440	3月	エビコレ+ アマガミ	角川ゲームス	¥3990/SLG
441	3月	エビコレ+ アマガミ Limited Edition	角川ゲームス	¥7140/SLG

春発売予定のソフト

442	春	スカーレッドライダーゼクス-STARDUST LOVERS-	レッド・エンタテインメント	¥7140/AVG

2011年発売予定のソフト

443	2011年	楽園男子 -ビーストハーレム-(仮)	TAKUYO	価格未定/AVG

Xbox 360

1月発売予定のソフト

444	1/26	モンスターハンター フロンティア オンライン シーズン10 プレミアムパッケージ	カプコン	¥6090/ACT
445	1/26	モンスターハンター フロンティア オンライン シーズン10 プレミアムパッケージ コレクターズエディション	カプコン	¥8190/ACT
446	1/27	ぎゃる☆がん	アルケミスト	¥7140/STG
447	1/27	マインドジャック	スクウェア・エニックス	¥8190/STG
448	1/27	Dragon Age: Origins	スパイク	¥8190/RPG
449	1/27	DREAM C CLUB ZERO(ドリームクラブ ゼロ)	ディースリー・パブリッシャー	¥7140/SLG

2月発売予定のソフト

450	2/3	怒首領蜂大復活 ブラックレーベル	ケイブ	¥5040/STG
451	2/3	WWE SmackDown vs. Raw 2011	ユークス	¥7140/ACT
452	2/10	円卓の生徒	エクスペリエンス	¥6195/RPG
453	2/10	レッド・デッド・リデンプション:アンデッド・ナイトメア	ロックスター・ゲームス	¥3990/A・AVG
454	2/10	レッド・デッド・リデンプション:アンデッド・ナイトメア(DL版)	ロックスター・ゲームス	2500マイクロソフトポイント/A・AVG(※2)
455	2/17	キャサリン	アトラス	¥7329/A・AVG
456	2/17	MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds	カプコン	¥6990/FTG
457	2/17	トゥーワールド2	ユービーアイソフト	¥7980/RPG
458	2/24	バレットストーム	エレクトロニック・アーツ	¥7665/STG
459	2/24	むちむちポーク!&ピンクスゥイーツ	ケイブ	¥7140/STG
460	2/24	むちむちポーク!&ピンクスゥイーツ 初回限定版	ケイブ	¥9240/STG
461	2/24	Pia♥キャロットへようこそ!!4 ～夏の恋活～	GNソフトウェア	¥7329/AVG
462	2/24	アイドルマスター2	バンダイナムコゲームス	¥8800/SLG

※1:"PlayStation Store"配信タイトルです。 ※2:"Xbox LIVE アーケード"配信タイトルです。

注目タイトル PICK UP！

PS3 / Xbox 360 オペレーション フラッシュポイント: レッド リバー　2011年

●コードマスターズ　●価格未定　●STG

コアユーザーを虜にしたFPSの最新作

ゲームらしいド派手な演出を省いて戦場の空気感を緻密に描き、ミリタリーファンから圧倒的な支持を得た名作FPS『オペレーション フラッシュポイント』の続編。今回は、中国とアフガニスタンの国境に位置する紛争地域、タジキスタンが舞台となる。武器発射時のブレや反動といった使用感、敵や味方のAIのリアルな行動は、圧倒的なリアリティを演出する。イベントや戦闘での会話は、アメリカ海兵隊の軍事用語をもとに、実戦のドキュメントタッチで描かれている。



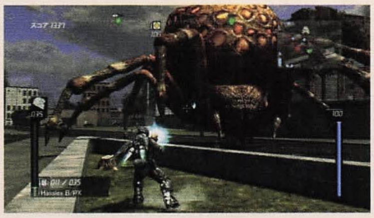
◀使用武器の挙動、発射音から炸裂音まで、こだわり抜かれたリアルな戦場が描かれる。

PS3 / Xbox 360 EARTH DEFENSE FORCE : INSECT ARMAGEDON　2011年 夏

●ディースリー・パブリッシャー　●¥7,140（税込）　●STG

『地球防衛軍』のアナザーストーリーが日本逆上陸！

地球を守る「EDF」のメンバーになり、巨大生物やUFOを撃退するSTG『地球防衛軍』。本作はそんな『地球防衛軍』を愛するUSAのスタッフが開発した作品。圧倒的な数で迫り来る巨大生物を倒すスピード感や、画面上の建物を破壊しつくせる爽快感など、シリーズ伝統のコンセプト、そして熱意や愛が受け継がれたスピンオフ作品だ。サバイバルモードでは、最大6人のオンラインプレイが可能。ほかのEDFメンバーたちとともに、世界を救うために戦え！



▶地球を襲う謎の巨大生物群をなぎ倒していく爽快感は、アメリカでも大人気！

Xbox 360 CROSS†CHANNEL ～In memory of all people～　3/31

●サイバーフロント　●通常版：¥7,140（税込）、限定版：¥9,240（税込）　●AVG

傑作AVGが満を持してXbox 360に登場

高校生活の夏休み、放送部での出来事を描いた人気AVG『CROSS†CHANNEL』がXbox 360に移植決定！　本作は通常のAVGと異なり、話が何度もループし、選択肢の内容によって話が少しずつ変化するのが特徴。Xbox 360版のオリジナル要素として、数多くの美少女ゲームのシナリオを担当した田中ロミオ氏が新たにシナリオを執筆し、本編のその後の世界を描いている。もちろん、新規シナリオ追加に伴い、イベントグラフィックや音声も多数追加収録されている。



◀怪しい雰囲気の桐原冬子と黒須太一。どんな状況だろうか？

Wiiウェア

2011年配信予定のソフト

No.	日程	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
512	2011年	エレメンタルマスターズ（仮）	クロフネゲームズ	価格未定／TBL

配信日未定のソフト

No.	日程	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
513	配信日未定	アイアムボクサー（仮）	グランプリ	価格未定／FTG
514	配信日未定	アステロイドベルト（仮）	グランプリ	価格未定／未定
515	配信日未定	スペースバブー（仮）	グランプリ	価格未定／未定
516	配信日未定	エアロ ドラム	ユードー	価格未定／ACT
517	配信日未定	殉職刑事！（仮）	ラックプラス	価格未定／A・AVG
518	配信日未定	白北高校 最速部！	ラックプラス	価格未定／SLG

PlayStation Network (PSP)

配信日未定のソフト

No.	日程	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
519	配信日未定	藤堂龍之介探偵日記シリーズ（仮）	アルティ	価格未定／未定

PlayStation Network (PS3)

No.	日程	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
	1月配信予定のソフト			
520	1/27	ウィザードリィ 囚われし亡霊の街	アクワイア	¥2000／RPG
	2月配信予定のソフト			
521	2月	PixelJunk シューター2	キュー・ゲームス	¥1000／STG
	冬配信予定のソフト			
522	冬	ツリトレ	レコム	価格未定／SPG
	春配信予定のソフト			
523	春	PixelJunk lifelike	キュー・ゲームス	¥500／ETC
524	春	ダーククエスト ～Alliance～	ゲームロフト	価格未定／RPG
525	春	モダンコンバット:ドミネーション	ゲームロフト	¥1000／ACT
526	春	ゲットバス	セガ	¥1000／SLG
527	春	スペースチャンネル5 パート2	セガ	¥1000／ETC
528	春	Swarm（スウォーム）	UTV イグニッション・エンターテイメント	価格未定／ACT
	夏配信予定のソフト			
529	夏	初音ミク -Project DIVA- ドリーミーシアター 2nd（仮）	セガ	価格未定／ETC
	2011年配信予定のソフト			
530	2011年	アースワームジムHD	ゲームロフト	価格未定／ACT
531	2011年	BLACKLIGHT:TANGO DOWN	UTV イグニッション・エンターテイメント	価格未定／STG
	配信日未定のソフト			
532	配信日未定	シュヴァリエ・サーガ・タクティクス	イメージエポック	価格未定／S・RPG
533	配信日未定	オーナーズチョイス	ゲームリパブリック	価格未定／TBL
534	配信日未定	シャドウハンターズ	ゲームリパブリック	価格未定／TBL
535	配信日未定	トリックorトリート	ゲームリパブリック	価格未定／TBL
536	配信日未定	ムーンダイバー	スクウェア・エニックス	価格未定／ACT
537	配信日未定	Bass Fishing Life（バスフィッシングライフ）（仮）	ハドソン	価格未定／SPG
538	配信日未定	PC原人 ～巨大彗星だい接近！～	ハドソン	価格未定／ACT
539	配信日未定	Bomberman Live: Battlefest	ハドソン	¥1000／ACT
540	配信日未定	Real Boxing（リアルボクシング）（仮）	ハドソン	価格未定／SPG

Xbox LIVE アーケード

No.	日程	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
	冬配信予定のソフト			
541	冬	トラブル☆ウィッチーズ ねお！	SNKプレイモア	800マイクロソフトポイント／STG
	春配信予定のソフト			
542	春	ゲットバス	セガ	800マイクロソフトポイント／SLG
543	春	スペースチャンネル5 パート2	セガ	800マイクロソフトポイント／ETC
544	春	バンガイオーHD ミサイルフューリー	ディースリー・パブリッシャー	800マイクロソフトポイント／STG
	2011年配信予定のソフト			
545	2011年	星霜鋼機ストラニア	グレフ	価格未定／SLG
	配信日未定のソフト			
546	配信日未定	ムーンダイバー	スクウェア・エニックス	価格未定／ACT
547	配信日未定	PC原人 ～巨大彗星だい接近！～	ハドソン	価格未定／ACT
548	配信日未定	Fire Pro Wrestling（仮）	マイクロソフト	価格未定／ACT
549	配信日未定	レイディアントシルバーガン	マイクロソフト	価格未定／STG

No.	日程	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
	3月発売予定のソフト			
463	3/3	Fight Night Champion（ファイトナイト チャンピオン）（英語版）	エレクトロニック・アーツ	¥5040／SPG
464	3/17	Dragon Age: Origins - Awakening	スパイク	¥3990／RPG
465	3/17	Dragon Age: Origins - Awakening（DL版）	スパイク	2400マイクロソフトポイント／RPG（※2）
466	3/24	クライシス2	エレクトロニック・アーツ	¥7665／STG
467	3/24	ESCHATOS（エスカトス）	キュート	¥6804／STG
468	3/24	オトメディウスX（エクセレント！）	KONAMI	¥7140／STG
469	3/24	アルカニア ゴシック 4	サイバーフロント	¥7140／A・RPG
470	3/24	ファイターズ　アンケージ	マイクロソフト	¥5880／ACT
471	3/31	TROY無双	コーエーテクモゲームス	¥7560／ACT
472	3/31	CROSS†CHANNEL ～In memory of all people～	サイバーフロント	¥7140／AVG
473	3/31	CROSS†CHANNEL ～In memory of all people～ 限定版	サイバーフロント	¥9240／AVG
474	3/31	Test Drive Unlimited 2	サイバーフロント	¥7140／RCG
	4月発売予定のソフト			
475	4/7	nail'd（ネイルド）	サイバーフロント	¥7140／RCG
476	4/7	バレットソウル -弾魂-	5pb.	¥7350／STG
477	4/14	WRC –FIA World Rally Championship–	サイバーフロント	¥7140／RCG
478	4/28	ファントムブレイカー	5pb.	¥8190／FTG
479	4/28	ファントムブレイカー 初回限定版	5pb.	¥9975／FTG
480	4/28	エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン	UTV イグニッション・エンターテイメント	¥7980／ACT
	春発売予定のソフト			
481	春	code_18（仮）	サイバーフロント	価格未定／AVG
	夏発売予定のソフト			
482	夏	Shadows of the DAMNED（シャドウ オブ ザ ダムド）	エレクトロニック・アーツ	価格未定／ACT
483	夏	EARTH DEFENSE FORCE : INSECT ARMAGEDON	ディースリー・パブリッシャー	¥7140／ACT
	秋発売予定のソフト			
484	秋	Gears of War 3	マイクロソフト	価格未定／A・AVG
	2011年発売予定のソフト			
485	2011年	オペレーション フラッシュポイント: レッド リバー	コードマスターズ	価格未定／STG
486	2011年	ガン★ロコ	スクウェア・エニックス	価格未定／ACT
487	2011年	ファイナルファンタジーXIII-2	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG
488	2011年	Rise of Nightmares（ライズ オブ ナイトメア）	セガ	価格未定／AVG
489	2011年	Knights Contract（ナイツコントラクト）	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT
490	2011年	アーマード・コア 5	フロム・ソフトウェア	価格未定／ACT
491	2011年	Hunted: The Demon's Forge	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定／ACT
492	2011年	Brink	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定／STG
493	2011年	codename D（仮）	マイクロソフト	価格未定／ACT
494	2011年	Haunt（仮）	マイクロソフト	価格未定／未定
495	2011年	Project Draco（仮）	マイクロソフト	価格未定／STG
496	2011年	Child of Eden	ユービーアイソフト	価格未定／STG
	発売日未定のソフト			
497	発売日未定	ASURA'S WRATH（アスラズラース）	カプコン	価格未定／ACT
498	発売日未定	重鉄騎	カプコン	価格未定／未定
499	発売日未定	ストリートファイター X 鉄拳	カプコン	価格未定／FTG
500	発売日未定	DmC Devil May Cry（ディーエムシー デビル メイ クライ）	カプコン	価格未定／ACT
501	発売日未定	メガマン ユニバース	カプコン	価格未定／ACT
502	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI	価格未定／ACT
503	発売日未定	デウスエクス	スクウェア・エニックス	価格未定／A・RPG
504	発売日未定	トゥームレイダー	スクウェア・エニックス	価格未定／未定
505	発売日未定	侍道オンライン（仮）	スパイク	価格未定／未定
506	発売日未定	BINARY DOMAIN（バイナリー ドメイン）	セガ	価格未定／ACT
507	発売日未定	エースコンバット アサルト・ホライゾン	バンダイナムコゲームス	価格未定／STG
508	発売日未定	ゴーストリコン フューチャーソルジャー	ユービーアイソフト	価格未定／STG
509	発売日未定	マイケル・ジャクソン ザ・エクスペリエンス	ユービーアイソフト	価格未定／ACT

DSiウェア

配信日未定のソフト

No.	日程	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
510	配信日未定	キャラ・パシャ！ シュガーバニーズ	日本コロムビア	価格未定／ETC
511	配信日未定	キャラ・パシャ！ マイメロディ	日本コロムビア	価格未定／ETC

猫萌史上最大の戦いの火蓋が切って落とされようとしているような気がするんですけど



漫画／モスグリーン

登場人物紹介

猫耳萌子　本作の主人公。マイペースで利己主義な女の子。みみ美先輩のことが大好き。

ぽんぽ子ちゃん　萌子の友達。人の心を見抜く才能に長けるが口が軽い。





登場人物紹介

ししがみちよ　萌子の友達。だまされやすい。心からだまされやすい。

たぬき先生　独自の発明品で世界征服をもくろむマッドサイエンティスト。

おおかみ先輩　萌子の先輩。女ながら硬派を好み、学園内にファンも多い。

森本さん　おおかみ先輩を慕うモルモット。口数は少ないがしゃべれないわけではないらしい。


まじかるうるふちゃんにはげましのおたよりを出そう!
見つけたぞ 元凶…
あ、もしかしてアレ使ったの?また趣味な格好だねぇ
あいつめ勝手に改造したな
まぁいい どうだ力が湧いてくる様だろう
私の傘下に入ればいずれは更なるものを保証するぞ?
ピカー
全てを終わらすには充分だ
ひゃあああ
目が
目があああ
白銀の娘登校せし時…
うわー
学校が崩壊するぞー!!
学園は瞬く間に滅びるであろう…
壁画の予言は本当じゃった…
この学園は
おわりじゃ
おわり

なつかしのレトロゲームを骨の髄までしゃぶり尽くす!!

レゲーの花道 第3回

子供の頃にみんなが遊んだTVゲームを振り返りながら、攻略していくこのコーナー。今回のタイトルは、最弱すぎる主人公が主役の超有名レトロゲーム『スペランカー』！

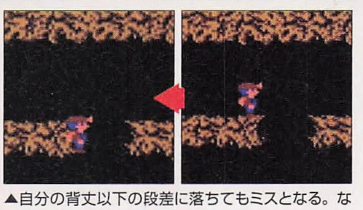
今号のレゲー『スペランカー』

・ファミコン　・1985年発売
・アイレムソフト　・ACT
・1人用



『スペランカー』は、地底の奥に眠るという財宝を求めて、洞窟を探検するACT。行く手を阻む罠の数々、ゴーストやコウモリなどを退けながら洞窟の奥へと進んでいこう。『スペランカー』と聞いてみなが思い出すのは、軽快なBGMとわずかな段差を落ちるだけですぐに死んでしまう虚弱な主人公。現在をもって、いまだ史上最弱といわれる、この主人公に泣かされたプレイヤーは多い。今回は、当時誰もが断念した財宝までの長い道を紹介していこう！

♪テンテンテンテンテテンテンテンテ テンテンテン♪



▲自分の背丈以下の段差に落ちてもミスとなる。なんでスペランカー、すぐ死んでしまうん……？

アイテム一覧



- 体力が回復。主人公は時間経過とともに体力が減っていくので注意。
- フラッシュ。⬆+Bで使う。閃光している間、コウモリが消える。
- ダイナマイト。⬇+Bで使う。大岩を砕ける。点火後は距離をとろう。
- コイン。得点アイテム。1000点増える。無視してもいい。
- ドル袋。得点アイテム。500点。コインより得点が少ない。なぜだ！
- ミラクルという名前のアイテム。ランダムで効果が変わる。
- 赤&青のカギ。通路をふさぐ赤と青の扉をそれぞれ開けられる。

COLUMUN



俺と『スペランカー』

記事担当：まっつ

主人公＝川口浩隊長だったあの頃

俺が初めて『スペランカー』に触れたときのことは覚えていないが、このゲームの第一印象はしっかりと覚えている。それは、当時テレビでよく放送していた、水曜スペシャル「川口浩の探検隊」のイメージだ。謎の類人猿バーゴンを追え！　とか、双首のヘビ発見！　とか煽りながら、世界各地のミステリースポットを探検するアツい番組で、『スペランカー』のような洞窟にも、川口浩率いる探検隊は何度も突入していた。ぶっちゃけ、子供だましに近い番組なのだが、鍾乳洞とか地底湖だとか、そういう自然の神秘みたいなものに関しては、この番組から教わったような気がする。だから初めて『スペランカー』を見たときは、主人公のライトつきヘルメットと洞窟の雰囲気にいち早く反応していたと思う。あと、そのテレビ放送で、洞窟内にあるクソ狭い空間に入っていくシーンがすごい印象に残っていて、ゲーム中でも壁の中にある無意味な空間が気になって仕方がなかった。実際には入れないのに入りたくて仕方なかった（笑）。そして最も心がときめいたのは、ゲーム中盤でいきなり出現する、滝や地底湖を見たとき。もう気分は川口浩そのものですよ。主人公が貧弱で有名な本作だけど、俺は完全にテレビに影響されて、「自然の前では人間は無力！」「洞窟内では少しの油断が命取り、足を滑らせたら死！」みたいな感じで遊んでいたから、主人公が弱いとは感じなかった。むしろ渋いゲームだなと。コウモリのフンで死ぬのだけは、ちょっとどうかと思ったけど（笑）。



「スペランカー」ってどんな意味……？

スペランカー（spelunker）とは、「無謀な洞窟探検者」のことを意味する単語。ちなみに現在は「怪我をしやすい人＝スペランカー体質」というスラングまである。

ここからスタート!

第一層 序盤といえども油断をするとすぐ死ぬ

初心者の場合、最初のゴンドラから飛び降りるときに足を踏み外して死に、続いて上下に動いているリフトから降りるときに死ぬ。そしてロープから飛び降りるときに死んで、ゲームオーバーとなって途方に暮れる。これが初心者が陥る黄金パターン。この第一層でひととおりのワナを経験できる。この序盤で、主人公の弱さを体で覚えていくのだ。めげてはいけない。



◀第一層の見どころはトロッコ。主人公は、天井から落ちてくる小石でも死んでしまう。ヘルメットしてるのに死んでしまう。

第二層 ロープからロープに飛び移るときの緊張感

第二層には大きなギミックはないものの、ロープが連なったゾーンは、注意が必要だ。ロープからロープに飛び移るときに意識したいのは、十字ボタンとAボタンをしっかりと同時に押すこと。十字ボタンが先に入力されてしまうと、主人公がわずかに移動してしまい、ロープから落ちてしまう。とにかく焦らないことが大事だ。



◀ジャンプ中、天井に頭をぶつけても落ちてしまう。ロープ中間の高さを意識。

第三層 巨大な滝が出現 大自然の雄大さを感じろ!

第三層の見どころは、巨大な滝と湧き水の上に乗るボート。滝ツボがある地底湖に浮いているツボは、移動手段として使用する。ツボに向かってジャンプするように移動すれば、自動的にツボの中に入ることができる。湧き水に噴き上げられたボートは、その上に飛び乗ることで、さらに奥へと進むことができる。



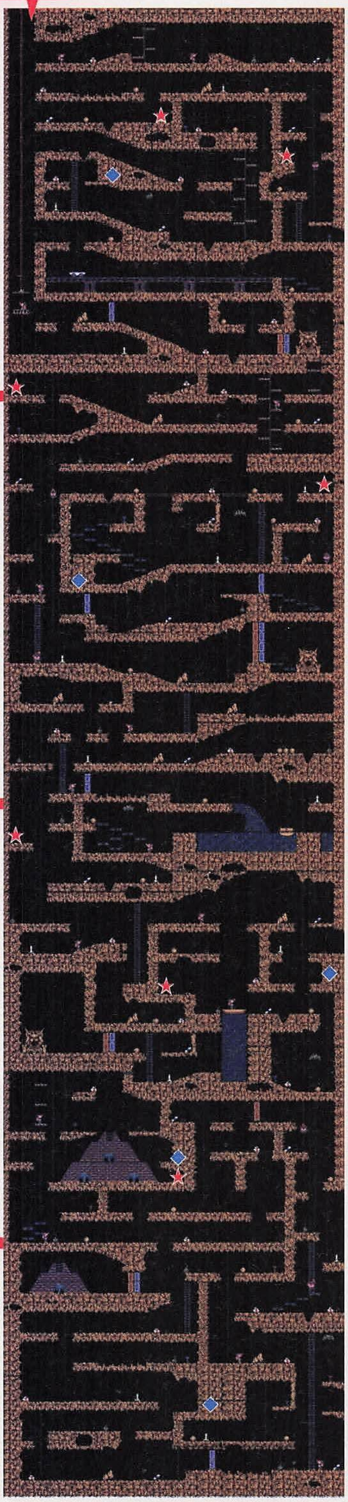
◀ボートは通常のリフトと同じ使い方だ。

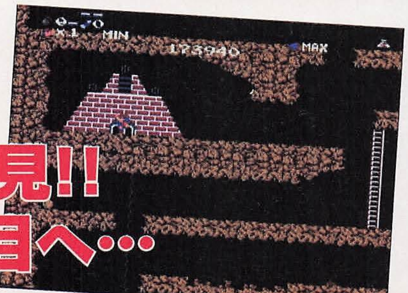


◀滝に打たれても死なない主人公!!

第四層 財宝が眠る最後の層にいよいよ突入!!

ラストとなる第四層では、いきなりピラミッドがお出迎え。初心者ならテンションが上がること間違いなし。この層の難所は、一番右下の赤いカギがある場所。狭い足場の上にカギがあり、天井ではコウモリがフンをばらまいている。フラッシュを使うヒマがないので、フンの合間を縫って素早く赤いカギをかすめ取るしかない。正確かつ素早い入力が要求される。



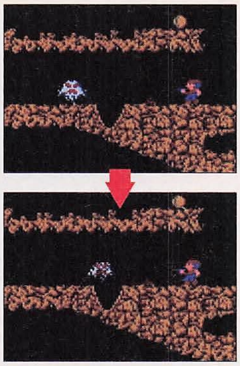


ついに財宝発見!! そして2周目へ…

スペランカーを待ち受けるワナの数々

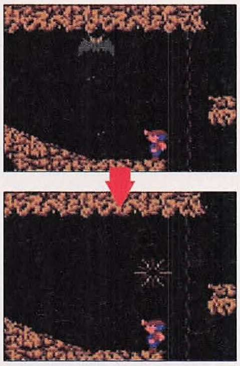
ゴースト

定期的に主人公を襲ってくる幽霊。BGMが怖い。近くに来たときにBボタンで機関銃を撃つと粉々になって消える。この粉々の破片に当たっても死ぬので注意。なお、機関銃は地面に立っているときしか使えない。



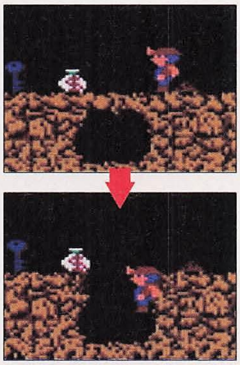
コウモリ(のフン)

空中に留まりながら、フンを垂れ流し続けるコウモリ。ピーピーうるさい。フンを避けて通りすぎることもできるが難易度は高い。フラッシュがあれば、一定時間追い払うことができるので、その間に下を通り抜けよう。



落とし穴

一見ただの地面だが、歩いて通過しようとすると地面が崩壊して落ちて死ぬ。初めてプレイする人は間違いなく引っかかる。足場の下に四角い空洞がある地面はすべて罠なので、歩かずにジャンプして通過しよう。



隠しアイテムを見逃すな!

左のMAPの★がある地点でジャンプしてみよう

洞窟内にある特定の場所(左のマップの★マーク)でジャンプすると、隠しアイテムが出現する。隠しアイテムは全部で4種類あり、主人公がパワーアップしたり1UPしたりと、イイことだらけとはいかないのが『スペランカー』。あぶない赤い薬に気をつけよう。



▲主人公が1人追加される。出るとうれしい、当たりのアイテムだ。

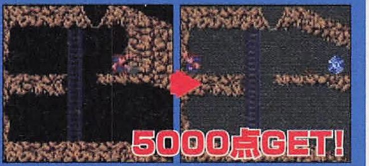
▲移動速度とジャンプ距離がアップ。ジャンプしすぎて自爆する人が多発。

▲その名のとおり、得点が2倍になる。スコアアタック用のアイテム。

▲無敵になる。でも落ちると普通に死ぬ。無敵とは何ぞや。禅問答か。

特定の場所に爆弾を仕掛けると……

特定の場所の壁に爆弾を仕掛けて爆発させると、壁の中から大きなダイアモンドが出現する。その場所とは左のマップの◇マークがあるところで、全部で5カ所に隠されている。



▲行き止まりに分厚い壁がある場所は、大抵の場合、ダイアモンドが眠っている。逃さずゲット!

フラッシュの光について

コウモリを追い払うアイテムであるフラッシュは、使用すると上空で花火のようなグラフィックが表示される。これはおそらく照明弾のような輝きを表しているモノだと思われるが、主人公はこれに当たることでも死んでしまう。特に第四層のコウモリの場面では死にやすいので注意したい。

『スペランカー』周回プレイの謎

カギの取り方が変化する！

洞窟の底まで行き、エンディングを迎えたあとは、2週目が始まる。洞窟が全体的に緑色に変化し、難易度が変化するのだ。その変化とは、なんと赤いカギと青いカギが見えなくなってしまうこと。とはいえ、カギの位置自体は1週目と同じ位置にあるので、位置さえ覚えれば特に困ることはない。しかし、3周目以降となると、カギが見えなくなるだけでなく入手の仕方が変化するため、ここで断念したプレイヤーも多かった。今回はそのカギの入手方法を大公開（左記参照）！



洞くつの色が緑色に！

▲難易度はカギの入手方法だけでなく、地面の毒ガスが出るタイミングやゴーストの移動スピードなども速くなる。

周回数とカギの取り方

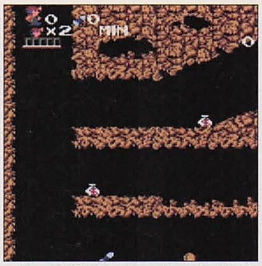
- **2周目…** 緑のカギ、赤のカギが見えなくなるが、（以降ずっと）その場所に行けば入手できる。
- **3周目…** カギがあった場所で、ジャンプすれば入手できる。
- **4周目…** カギがあった場所でフラッシュを使うと入手可能。フラッシュを持ってないと終わり。
- **5周目…** 4週目と基本同じだが、ゴーストの移動速度が上昇する。
- **6周目…** カギがあった場所でフラッシュ&ジャンプで入手。ゴーストと毒ガスの速度が上昇。
- **その後…** 6週目以降は変わらない。噂によると256週目に突入すると壁の色が戻るとか……。

その他の裏技集

1UPの隠しアイテムの出現確率を上げる技は、ほとんど都市伝説なので、できなくても泣かないように。オススメはBGMがヘンになる技です。

BGMのリズムがずれていく裏技

ゲームがスタートしたら、ゴンドラに乗ったまま十字ボタンの上を押しっぱなしにしつつ、ジャンプを連打し続けてみよう。すると、BGMのベース部分のリズムがずれていき、ちぐはぐなBGMになる。なお、この技はカートリッジ版でのみ確認しており、バーチャルコンソール版では未確認。



▲ゲームがスタートしたら、ゴンドラを一番上に移動させながら、ジャンプを連打するだけ。お手軽に試すことができるのでオススメだ。

1UPの隠しアイテムを出現する確率を上げる

アイテムの「ミラクル」のグラフィックは、花火のような絵が大きくなったり、小さくなったりするアニメーションを繰り返している。このアニメーションが切り替わる瞬間に入手すると1UPが出やすい。当時から噂され続けている都市伝説だが、試してみるとやっぱり出やすいので紹介する。気のせいかも。



▲ミラクルは、1UP、フラッシュ、爆弾、体力回復、ドル袋、コインのいずれかの効果を得られる。小さく（または大きく）なる瞬間を狙おう。

長い距離を瞬間移動するちょっとしたテクニック

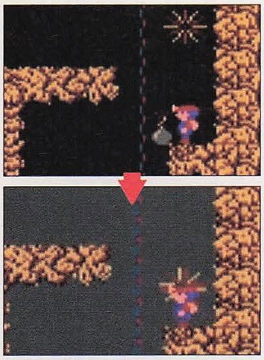
死んだ主人公は、最後にアイテムを取った場所で復帰する。例えば、復帰したい場所でアイテムを取ったあと、アイテムを避けながら奥まで進み、目的を達成したあとでわざと死ねば、一気に来た道を戻れる。当然主人公1人を失うことになるので、タイムアタック以外ではオススメはできない。



▲1人失ううえに、アイテムも放棄することになるので、正直使ってもあまり意味がない。自己満足系の技なので、あしからず……。

フラッシュと爆弾で1万点ボーナス

隠しアイテムの無敵を取ったら、すぐに天井の高い場所に行き、フラッシュ→爆弾の順に使用する。フラッシュの花火が表示されているときに爆弾が爆発すれば、なぜか1万点の得点が入る。しかも爆弾もフラッシュも所持数が減らないのがポイント。スコアアタックをするならこの技は必須!?



〜攻略して思ったこと〜 第三回『スペランカー』

やっぱり難しいけど、おもしろいです。
今も昔も油断すると死ねます。

個人的には
隠しアイテムが出るポイントを
忘れてなかったことが驚きでした。

あとプレイしていて感じたのが、
アイテムを取ったときの音。
それぞれに専用の音が用意されていて
しかもすべての音が気持ちいい。

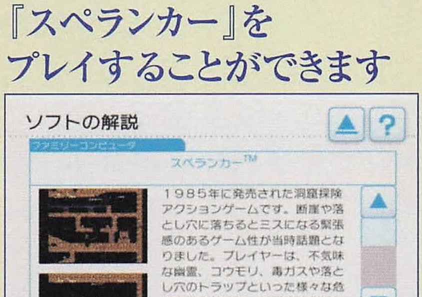
当時は感じなかったけど
この音のおかげで
間延びしないゲームになっている。
そんな気がしました。

特に扉を開けたときの音がいい。

昔のゲームって
作品に対する開発陣の愛情が
ダイレクトに伝わってくるので
なんだか、ほのぼのとしちゃうな〜。

Wii 『スペランカー』500Wiiポイント

バーチャルコンソールでも『スペランカー』をプレイすることができます



▲Wiiのリモコンでも、なんの違和感もなしに遊べます。かなり難しいけど、何度も挑みたくなるんだよな〜。

アイレムといえば発光ダイオード

アイレムのファミコンカセットといえば、電源を入れると光る発光ダイオード。子供心にも「これなんのためにあるの?」的な疑問が巻き起こったが、確かに謎の「おトクな感じ」があった。ちなみにメーカー側の主張は、これが光ってるときはカセットを抜かないように！ ということらしい。

1985年ゲーム座談会

『スペランカー』が発売されたのは、ファミコンブーム真っ盛りの1985年。記事担当のまっつ+編集部の面々が、当時の記憶をたどりながら、ゲームと世相を語っていく。レゲーの花道・ゲーム座談会、今号も懲りずに開催!

おしょう(当時17歳) 今号も始まりました、ゲーム座談会。第3回となる今回のタイトルは『スペランカー』。

宮下(当時13歳) あの、史上最弱といわれている主人公のゲームですね。

まっつ(当時10歳) いやぁもう周知のとおり確かに弱いですね(笑)。

宮下 でも、そこまで強調するほど『スペランカー』の主人公って弱いかな?

おしょう おいら的には、同じ年に出た『スーパーマリオブラザーズ』と比較されたからだと思ってるんだけど。

まっつ あ、確かにそれはあるかもしれないですね。だってスペランカーの主人公って、着てる服の配色がマリオとそっくりじゃないですか。これは比較されやすいですよ(笑)。

宮下 確かに、マリオはブロックを崩したり、巨大化したり、ファイアーボール投げたりしてるのに、もう片方のそっくりさんは、足を滑らせただけで死ぬわけだからね(笑)。弱え~って話になるね。

まっつ 個人的には、死んだときの間抜けなBGMも一役買ってると思います(笑)。

おしょう ちなみに発売日は?

まっつ 発売は1985年の12月6日ですね。『スーパーマリオブラザーズ』のほかに同時期に出たタイトルとして、『スターラスター』『カラテカ』『ヴォルガードII』『超時空要塞マクロス』『ポートピア連続殺人事件』などがあります。

宮下 あ、俺はこのとき『スターラスター』を遊んでたな~。懐かしい。

まっつ 今あげたタイトルは、全部当時にプレイしてるんですけど、肝心の『スペランカー』だけは記憶がないんですよね。たぶん、初プレイは1年後とかじゃないかな。周りも買った人いなかったです。

おしょう ファミコン魔人のまっつが1年後にプレイとは、めずらしい(笑)。

宮下 俺も実はまともにプレイしたことがないんだよね……(笑)。

まっつ なんか記憶をたどると、発売当時、っていうか発売以降もかなり影の薄いタイトルだったような気がしますね。

おしょう そうなの? 今は誰もが知ってるタイトルなのに。珍しいケースだね。

宮下 とはいえ『スペランカー』を買った人の周りでは、話題だったと思いますよ。主人公の弱さが(笑)。

おしょう それがなんで現在は、こんなに有名になってるのかな。

宮下 それがさっきの『スーパーマリオ』との比較の話につながるのでは?

まっつ これは想像なんですけど、『スペランカー』って最初は、ローカルでマニアックな話題に出てくる細いタイトルでしかなかったと思うんです。

宮下 「スペランカーの主人公って、マリオに似てるのにメチャクチャ弱いんだぜ、知ってるか?」的な?(笑)

まっつ そうそう(笑)。マニアックだけど、わかる人にはわかる鉄板のネタだったんですよ、『スペランカー』は。

宮下 確かに史上最弱の主人公っていうフレーズは、キャッチーだよね。

まっつ そういうマニアなタイトルだった『スペランカー』が、なぜ一気に全国区になったか。俺が思うにそれはたぶん、インターネットの影響なんですよ!!

おしょう&宮下 なんだってー!!

おしょう ってキバヤシか(笑)。

まっつ でも、ネットが広まり始めたのって2000年の少し前くらいですよね。俺の記憶が正しければ、その頃からですよ『スペランカー』の主人公の弱さが周りで認知されはじめたのは。今は、リアル世代じゃない若いゲーマーも知ってるし。

宮下 う~ん。言われてみるとな~。

まっつ 最初は水溜りでしかなかった存在が、1カ所に集まって洪水となっていくみたいなイメージですかね(キリッ)。

おしょう 当時プレイした人のエピソードに興味を持った若いゲーマーが手を出していったわけか。それで「こりゃ確かに弱い!」って話になって、どんどん広がっていくと(笑)。

まっつ 憶測の話ですけどね。

宮下 マンガにもなってるし、よっぽどみんなの琴線に触れたんだろうね。

まっつ やっぱり、弱いのにがんばってる姿って応援したくなりますよね(笑)。

おしょう ちまたではスペランカー先生という愛称で、親しまれているね。

まっつ ネットの世界では、怪我が多いスポーツ選手のことをスペランカー体質と呼ばれてますね。略してスペ体質。

宮下 大出世だ(笑)。

まっつ 本来のゲームを知らない人も、その単語だけは知ってる人もいますから。

おしょう 『スペランカー』もすごいがネットの力も恐るべし。

宮下 そういえば、少し前にPS3から『みんなでスペランカー』っていう作品も発売されているよね。

まっつ これはおもしろいですよ! みんなガンガン死んでいきます(笑)。

おしょう やっぱりか(笑)。

まっつ ちなみに『スペランカー』は、アーケード版もあって、こっちの主人公は、意外にもかなり強いです! なんと高いところから落ちても死にません!

宮下 マジで?

まっつ ええ、気絶するだけで済みます。

おしょう う~ん、やっぱりか(笑)。



編集部員がゲームを語る 頭文字「ち」が付くゲームの思い出

■ちゃっくんぽっぷ

(MSX・1985年・タイトー)

うちのMSXは、一部のグラフィックが表示されないなどの不具合が発生することが多かったなか、これはまともに遊べたゲーム。全5面構成のループだったけど、結構難しかったなぁ。姉と競ってプレイした。(宮下)

■チャンピオンシップロードランナー

(FC・1985年・ハドソン)

マップ内の金塊をすべて集めるパズルゲーム『ロードランナー』の上級者版。自力で解けたのは最初の2~3面だけってくらいムズかった。小学生の僕に、人生で初めて深い挫折を味わわせてくれたタイトル。(TDB)

■チャンピオンシップロードランナー

(FC・1985年・ハドソン)

3面くらいでギブアップしたが、その後、ゲーム雑誌の攻略記事を読んで最終面だけをなんとかクリア。でもクリアしたとたん、ものすごい敗北感に見舞われたのを思い出した。たぶん今やってもクリアは無理。(まっつ)

■チェイスHQ

(AC・1988年・タイトー)

体感ゲーム黄金期の80年代末のゲーセンでもひときわ輝いていた作品。普通のレースゲームとは違い、追跡車に体当たりして止めるのが手に汗握るというか、ヤバいくらい興奮しました。ナンシーより緊急連絡!(KK@)

■超絶倫人ベラボーマン

(AC・1988年・ナムコ)

初めてプレイしたのは近所のダイクマの2階にあったゲームコーナーでした。その後、PCエンジン版をずっとプレイしていましたが、結局1コインクリアはできなかった気がします。α遊星人をまず殴るのは基本。(飯塚)

■超魔界村

(SFC・1991年・カプコン)

SFC独自の回転や拡大縮小機能のほか、武器のパワーアップや二段ジャンプに感動を覚えたのもつかの間、前作の『大魔界村』に輪をかけた難しさに「ぐぬぬ」と唸る回数は増加。でもプレイしてしまうサガ。(平岡)

■超兄貴

(PCエンジン・1992年・メサイヤ)

ぶっとんだゲーム内容で有名ですが、それにもまして秀逸なのは音楽でした。あまりのできのよさにゲームのCD-ROMをミュージックプレイヤーで聴くという禁止事項を犯してしまったのは秘密です…。(トミー)

■超人学園ゴウカイザー

(ネオジオCD・1995年・テクノスジャパン)

ロード中の猿がかりんだったり、BGMがボーカルアレンジだったりと、ネオジオCDを買ってよかったと思えるタイトルでした。中沢有里子さんが歌う「荒井薬師で会いましょう」は、今でも大好きな一曲です。(雅)

■チョコボの不思議なダンジョン

(PS・1997年・スクウェア)

ATBや召喚魔法など、『FF』シリーズの世界観で遊べる「不思議のダンジョン」。どちらのシリーズも好きなので、かなりハマってました。このシリーズのみ「不思議"な"~」なのは、語感の関係だとか。(Bros)

■ちっぽけラルフの大冒険

(PS・1999年・ニュー)

当時、電撃PS編集部の自分が初めて攻略記事を担当したタイトル。マップを起こしてアイテムの位置をメモしたり。記事の3回目で担当ライターが行方不明になり、校了前日に身柄確保したのもいい思い出。(じゅし)

■超鋼戦紀キカイオー

(DC・2000年・カプコン)

カプコンのロボットFTGといえば『サイバーボッツ』が有名ですが、本作もかなり個性的。あっちがリアルロボット系ならこっちはスーパーロボット系? DC版には主題歌のカラオケも入ってました。(おしょう)

■ちびロボ!

(GC・2005年・任天堂)

発売当時、うちの弟から猛烈にプッシュされたが、あっさりスルー。その数年後に遊んでみたら大ハマリして、思わず深夜に携帯電話をかけて弟に謝ってしまったなんて思い出が。もっと早く遊ぶべきだった。(そみん)

■地球防衛軍3

(Xbox 360・2006年・D3パブリッシャー)

猫の島こと田代島に遊びに行ったら、島内の休憩所になぜか『THE 地球防衛軍』が。猫よりもそっちの印象が強く残ってしまい、帰宅後に最新作の『地球防衛軍3』を購入。なんだかやるせない想い出です。(アラケン)

■地球防衛軍3

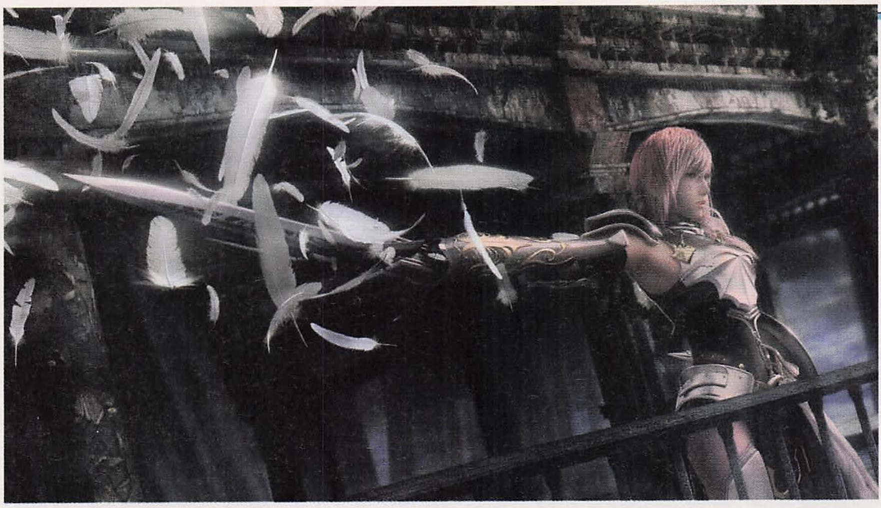
(Xbox 360・2006年・D3パブリッシャー)

当時同居してた弟と一緒にすごく遊びました。クモ型の巨大生物がキモくて嫌いでした。弟はクモ型をロケットランチャーで一掃するのが好きでした。怖かったです。そんな彼も今では立派なお父さんです。(先輩)



チェックポイントで獲得できるスコア

各層にあるチェックポイントを通過すると、10000点+残りのエネルギーぶんの得点が得られる。最後のピラミッドまでたどり着くと、50000万点+残りエネルギーと所持武器ぶんの得点が手に入る。スコアアタックを目指すなら、できるだけ残りエネルギーが多い状態でチェックポイントを通過したい。



ファイナルファンタジー XIII-2



ファイナルファンタジー 零式



ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII

電撃PlayStation

◆Vol.488 ◆¥650(税込)

1月27日発売！

スクウェア・エニックスの大作を徹底紹介！『MHP3rd』の攻略特集も見逃せない！

Vol.488は『俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル』と『とある魔術の禁書目録』とのコラボ表紙が目印。巻頭では、スクウェア・エニックスのイベントにて発表された『ファイナルファンタジー XIII-2』や、『ファイナルファンタジー 零式』『ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII』などについて、どこよりも詳しく解説する。また『モンスターハンターポータブル 3rd』の攻略特集では、ドボルベルクやティガレックスといった大型モンスターの狩猟方法、オトモアイルーの育成指南、素材集めに便利な逆引きアイテムリストなどを掲載。付録の『戦場のヴァルキュリア3』冊子では、序盤の戦いなどをサポートしている。

【スクウェア・エニックス特集】
- ●ファイナルファンタジー XIII-2
- ●ファイナルファンタジー 零式
- ●ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII
- ●キングダム ハーツ バース バイ スリープ ファイナルミックス
- ●The 3rd Birthday

【攻略特集】
- ●モンスターハンターポータブル 3rd

【電撃特報】
- ●魔界戦記ディスガイア4
- ●クラシックダンジョンX2
- ●BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II

【Brand-New PS3】
- ●戦国無双3 Z
- ●ASURA'S WRATH（アスラズ ラース）
- ●龍が如く OF THE END
- ●KILLZONE 3

【特別企画】
- ●俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル
- ●とある魔術の禁書目録
- ●キャサリン
- ●リトルビッグプラネット2

【付録】
- ●戦場のヴァルキュリア3
- ●電撃4コマ Vol.117



付録は『戦場のヴァルキュリア3』冊子と電撃4コマVol.117！

電撃5pb.

¥2,500(税込)

好評発売中！

『バレットソウル -弾魂-』『ファントムブレイカー』を大特集 クリーナークロスカレンダーと下敷きの豪華2大付録付き！

『STEINS;GATE』などで名を上げたメーカー「5pb.」の魅力を、1冊まるごと楽しめる本が誕生！ 巻頭では熱血縦スクロールシューティング『バレットソウル -弾魂-』と、美少女対戦格闘『ファントムブレイカー』の詳細に迫る。また、主題歌を担当しているアーティストや主要開発スタッフへのインタビューなど、本誌でしか読めない情報が盛りだくさん。さらに12枚組のクリーナークロスカレンダーや、表紙の描き下ろしイラストなどがデザインされた下敷きが付録でついている豪華本だ！

【巻頭特集】
- ★バレットソウル -弾魂-
- ★ファントムブレイカー

【アーティストインタビュー】
- ★長谷川明子
- ★伊藤賢治 『バレットソウル -弾魂-』オープニング主題歌担当
- ★Asriel 『バレットソウル -弾魂-』エンディング主題歌担当
- ★nao 『ぱすてるチャイムContinue』&『CHAOS;HEADらぶChu☆chu！』オープニング主題歌担当

【クリエイターインタビュー】
- ★市川和弘
- ★松原達也
- ★林直孝

【スペシャルゲスト】
- ★西村キヌ描き下ろし『STEINS;GATE』イラスト

【巻末インタビュー】
- ★志倉千代丸が語る5pb.未来戦略

【付録】
- ★5pb. HERO & HEROINEクリーナークロスカレンダー2011
- ★電撃5pb.表紙『ファントムブレイカー』下敷き

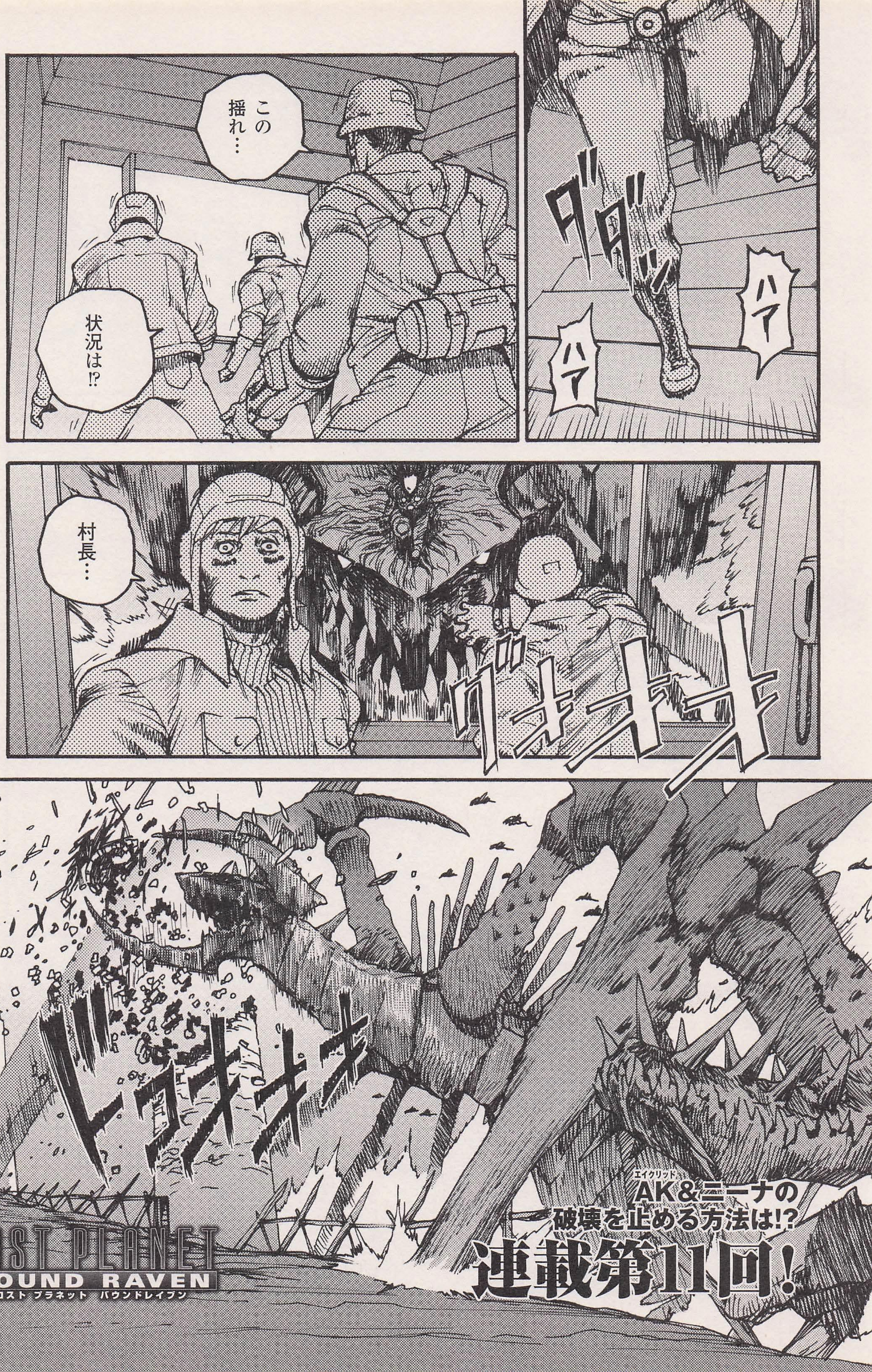


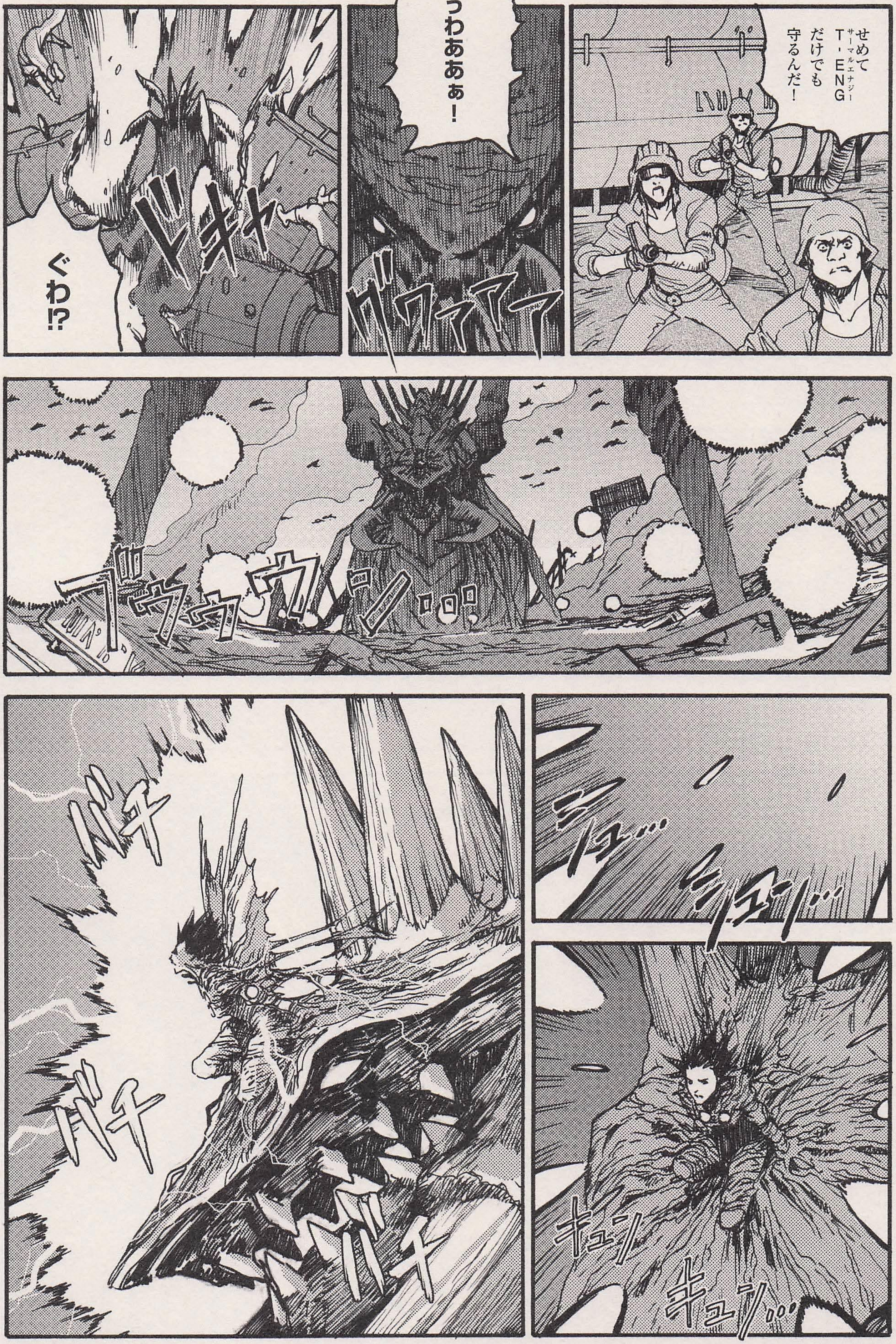
ヴィーナス&ブレイブス ～魔女と女神と滅びの予言～ ザ・コンプリートガイド

1月31日発売

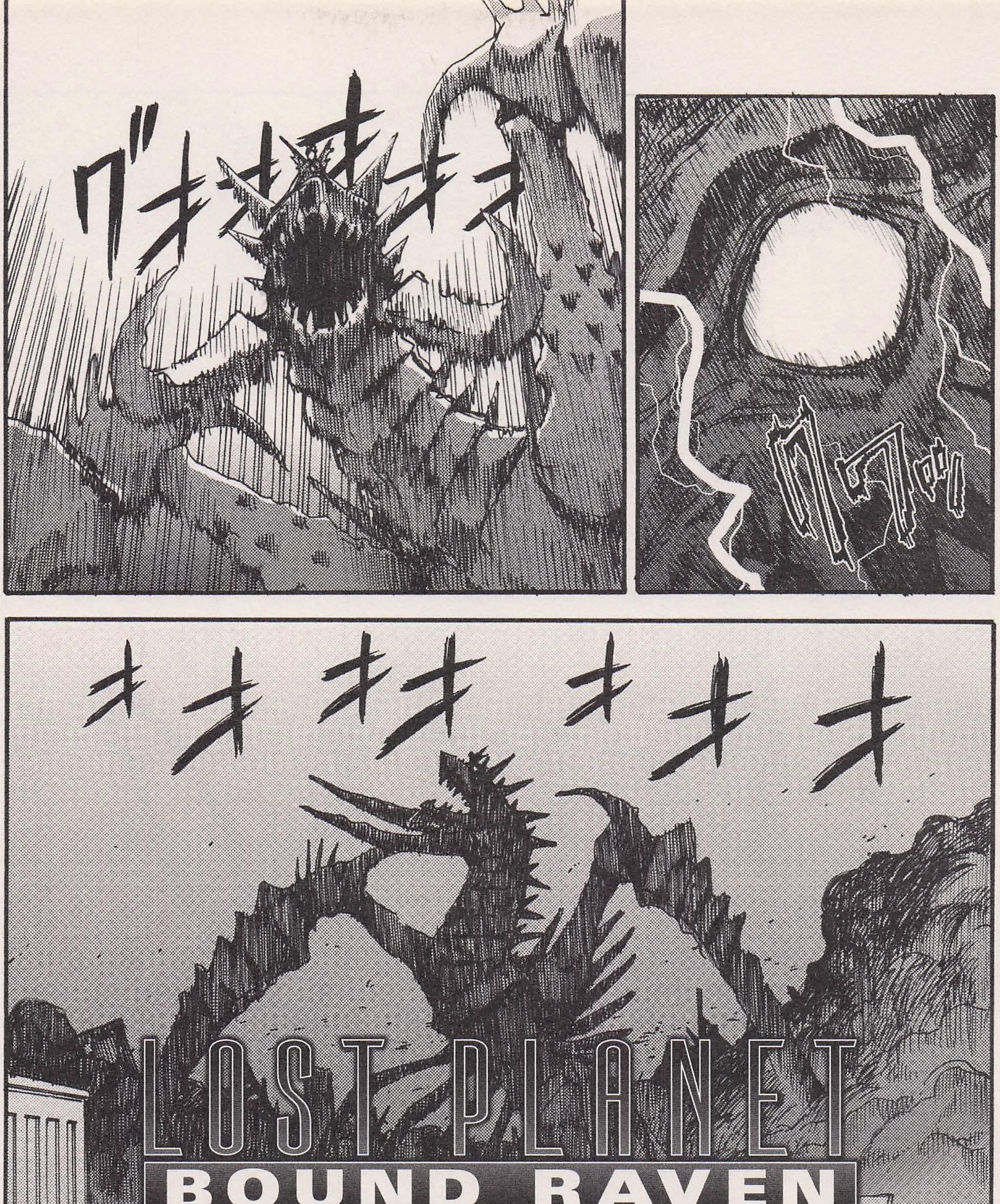
永遠を生きる主人公ブラッド率いる騎士団の100年を超える激戦を完全攻略したストーリーモードはもちろん、『テイルズ オブ』シリーズのキャラクターが登場するPSP版だけの「ブレイブス・レジェンドモード」も徹底解説！ 本作唯一の完全本！

★A5判／144ページ／¥1,890(税込)


ダダッ
ハア
ハア
この揺れ…
状況は!?
村長…
ヴォオオオ
ドワオオオ
AK(エイクリッド)&ニーナの
破壊を止める方法は!?
連載第11回!
LOST PLANET
BOUND RAVEN
ロスト プラネット バウンドレイブン

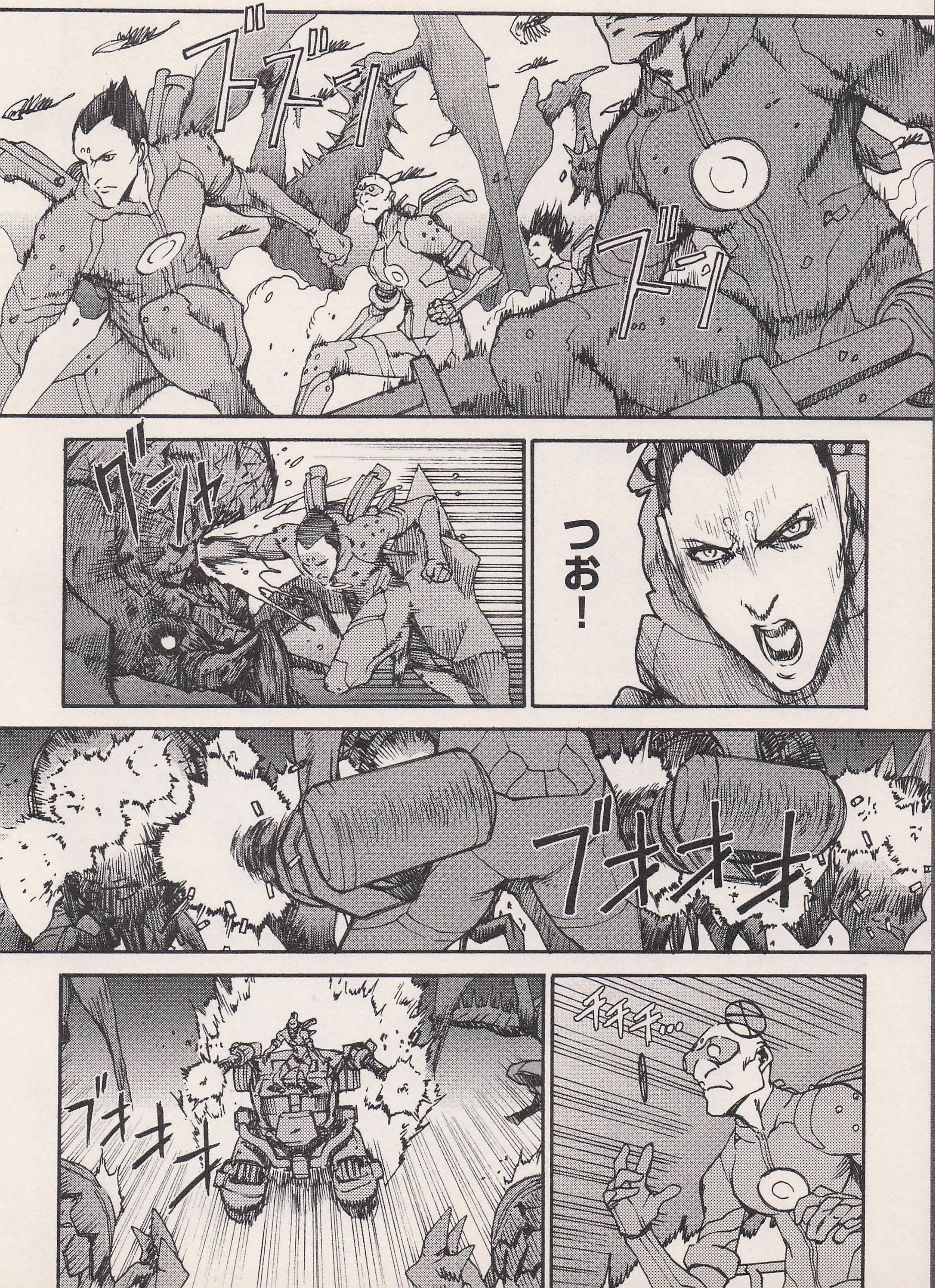


せめて
T・ENG(サーマルエナジー)
だけでも
守るんだ!
うわあぁぁ!
ぐわ!?
バチ
バチ


LOST PLANET
BOUND RAVEN
ロスト プラネット　バウンドレイブン
Episode:9
宮沢武史
TAKESHI MIYAZAWA
監修・協力／カプコン・ジャストコーズプロダクション


撃てェ～
～～～～！
ズドーン
ギュン…
ボン
ゴオオオ…
ゴゴゴ…
すっご～い
どんぴしゃ
ひるんだぞ
後は任せた

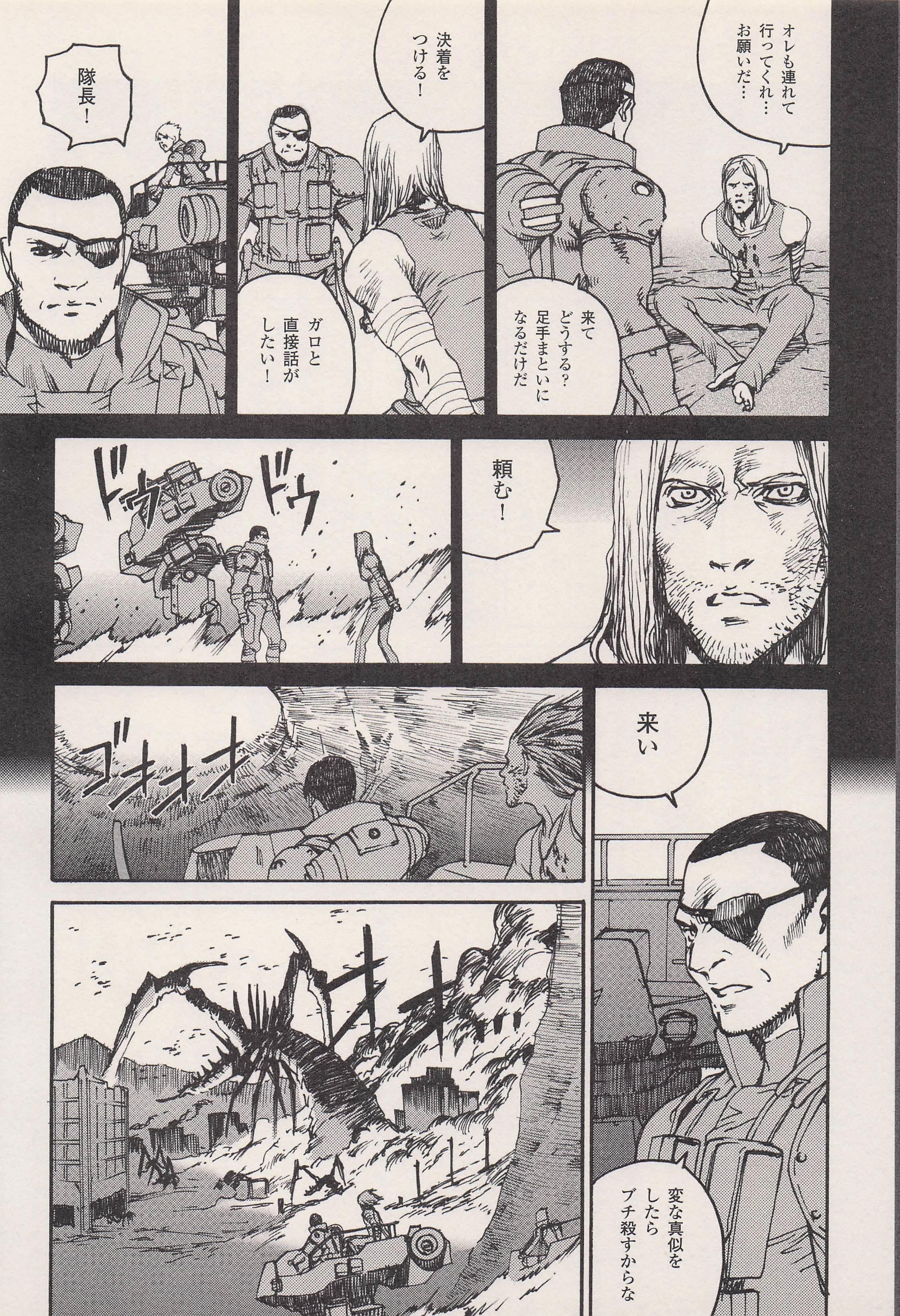

お先～！
バッ
おい！セシル！
ちっ…落ち着きのないヤツめ…
T・ENGを一滴残さず確保しろ いいな
キャハハハハハハハハ！


ブズン
ブズン
つお!
グシャ
ブオオオ
チチチ…
ブオオオ


ドガッ
ドドド…
スゲェーぞ あいつら… 何者だ⁉
そして あのAK！ どうなってるんだ⁉
くそ！ ニーナがここにいるはずなんだが…
バカな！ ニーナか⁉
ダッ
おい！
ニーナ！

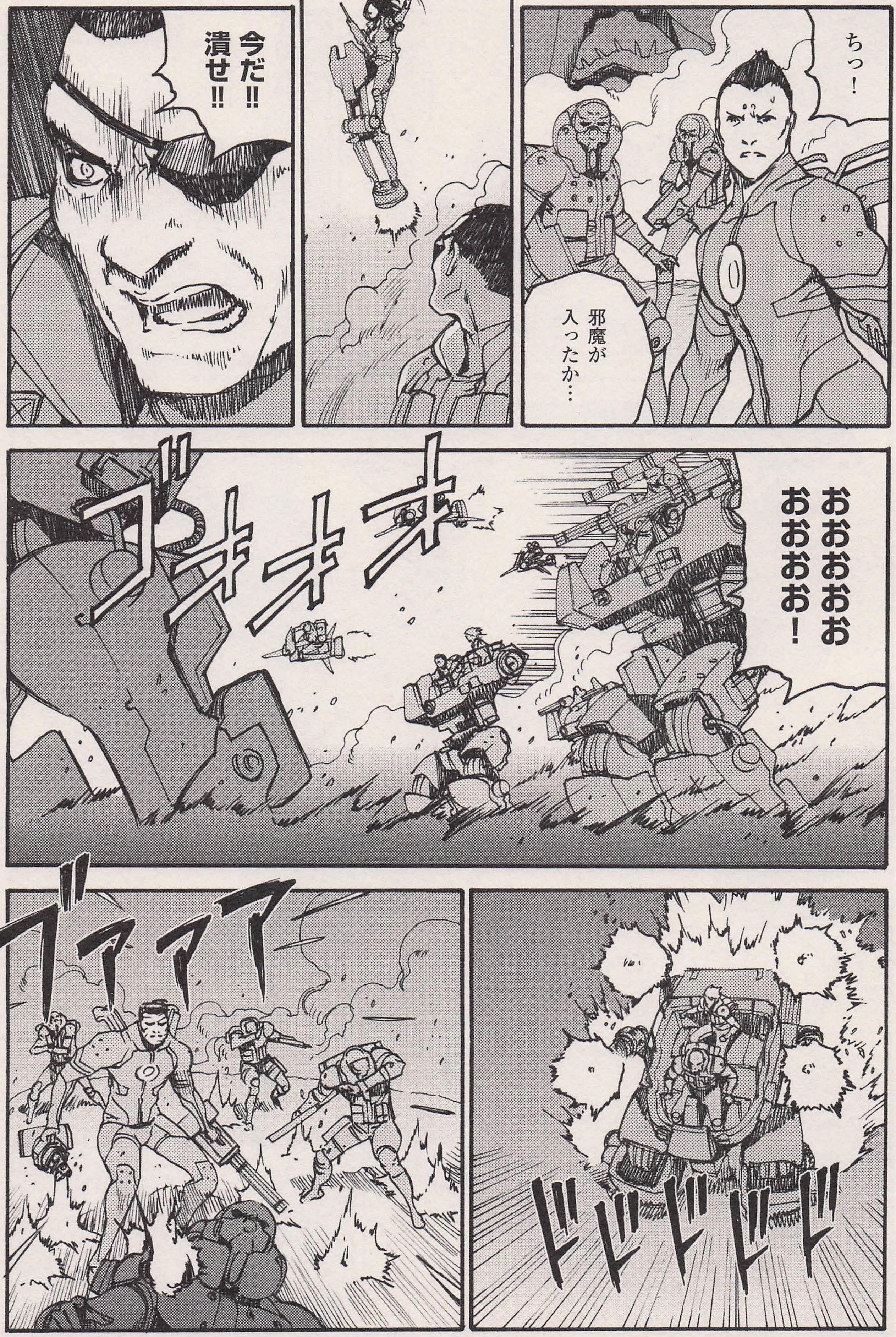

ギョロ…
グァァア
よ…
よせ！
ズオオオ…
ちっ
目を
覚ましたか！
やむをえん！
クイーンに
集中攻撃だ！
こっちが
危ない！

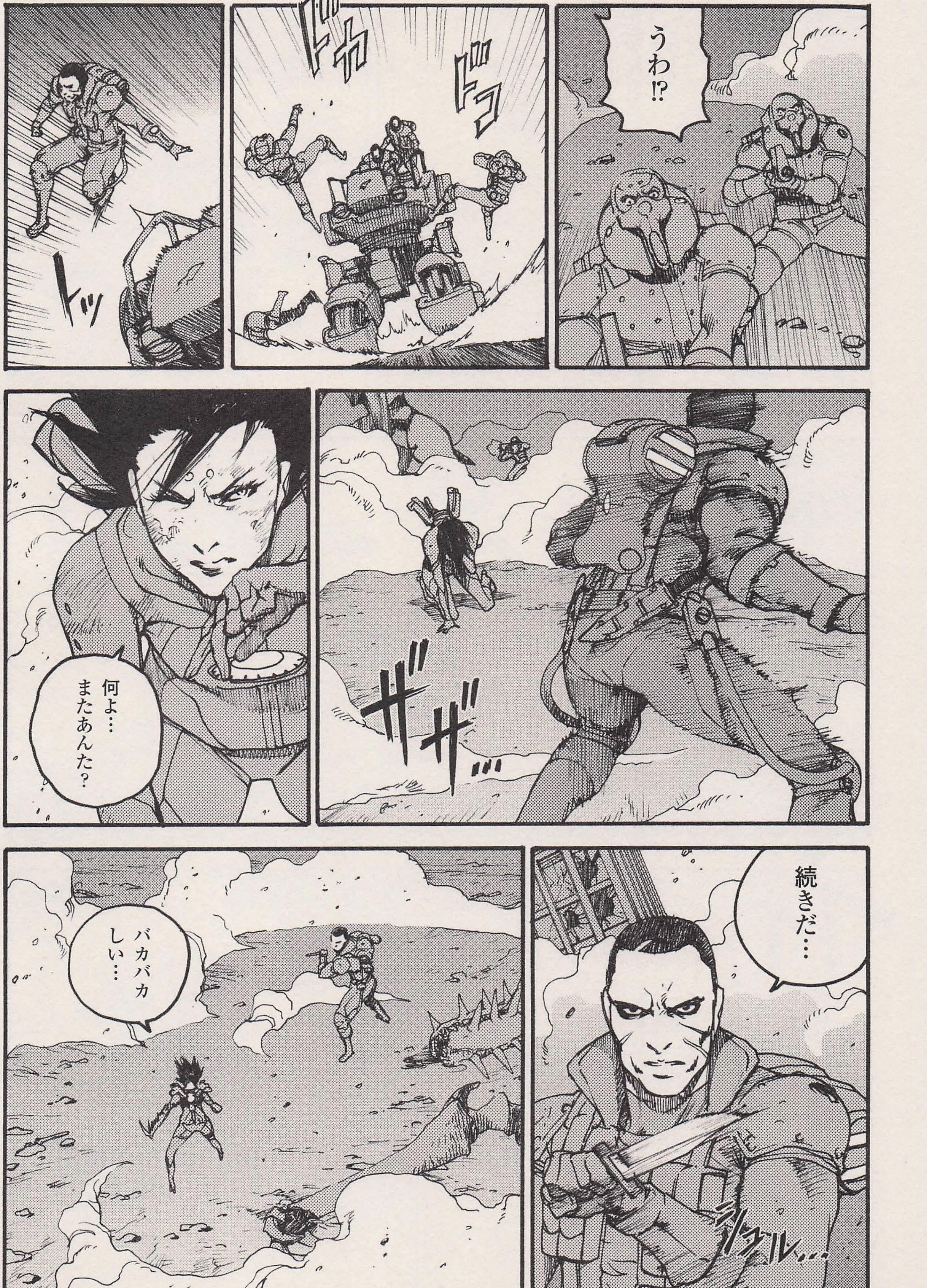

ガキキキ…
間違いなく
巨大なT・ENGの
反応に
近づいている！
地響きが
デカく
なってるぞ！
この先何が
あろうが
後戻りはナシだ！
はっ！
おまえもだ
来たからには
手を貸して
もらうぞ
出るぞ！
装備を
クラスSに！
急げよ!!
オレも…
何か
言ったか？


オレも連れて行ってくれ…お願いだ…
来てどうする？足手まといになるだけだ
決着をつける！
ガロと直接話がしたい！
隊長！
頼む！
ドゥ
ドゥ
来い
ゴオオオ
変な真似をしたらブチ殺すからな


あれは!?
ニーナ!?
ダダッ
セシル！やれ！
シュ…
言われなくても！
タッ
キュン…

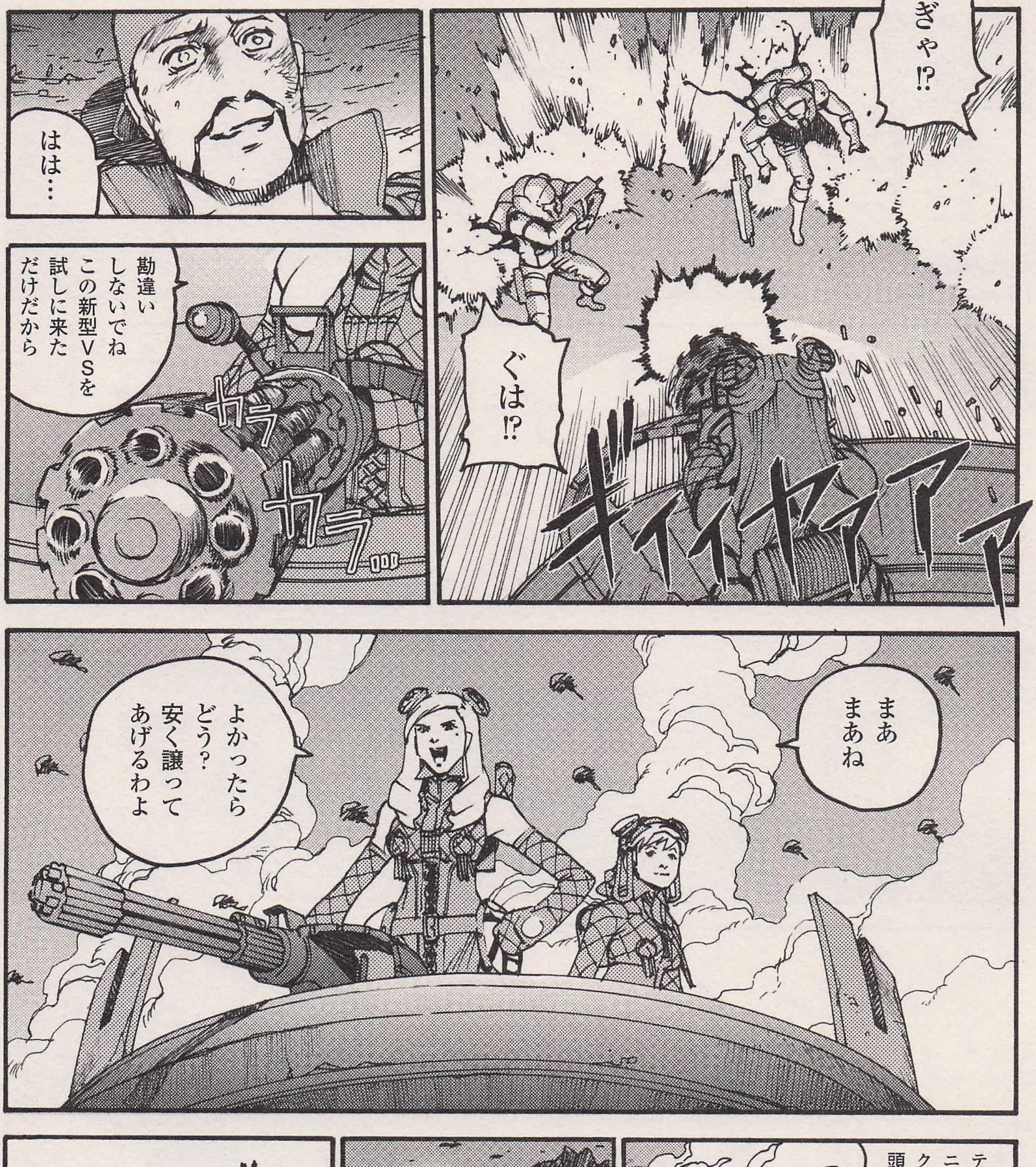

きえええええ
えええええ！
うぐ⁉
ビシイ
何⁉
ドコ
ドサ…
ガシャ
これで
おあいこよ

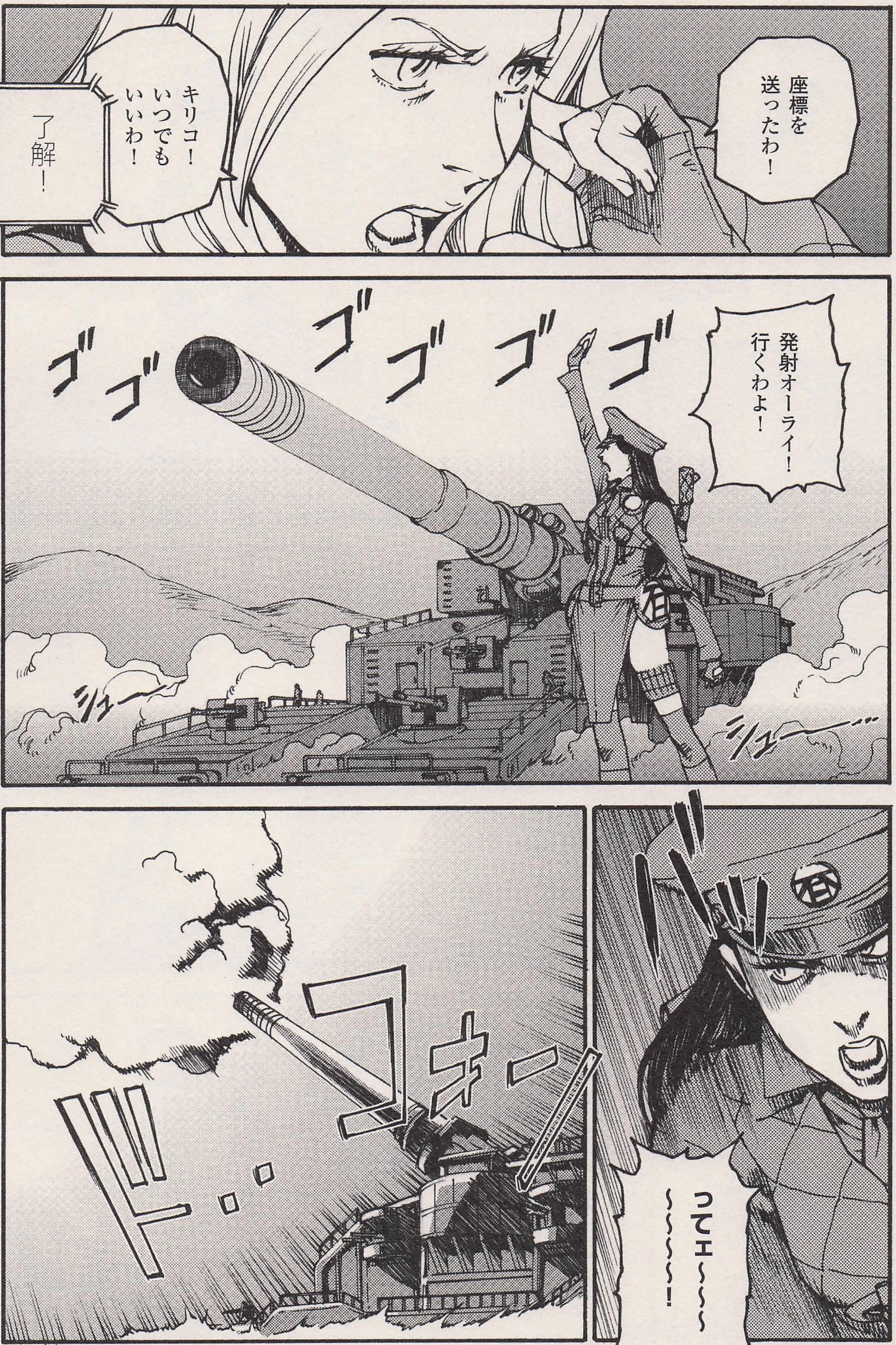

ちっ!
邪魔が入ったか…
今だ!! 潰せ!!
おおおおお おおおお!
ゴオオオ
ドドドドドド
ブアアア


うわ!?
ドカ
ドコ
トッ
ザザ
何よ…
またあんた?
続きだ…
シュル…
バカバカしい…

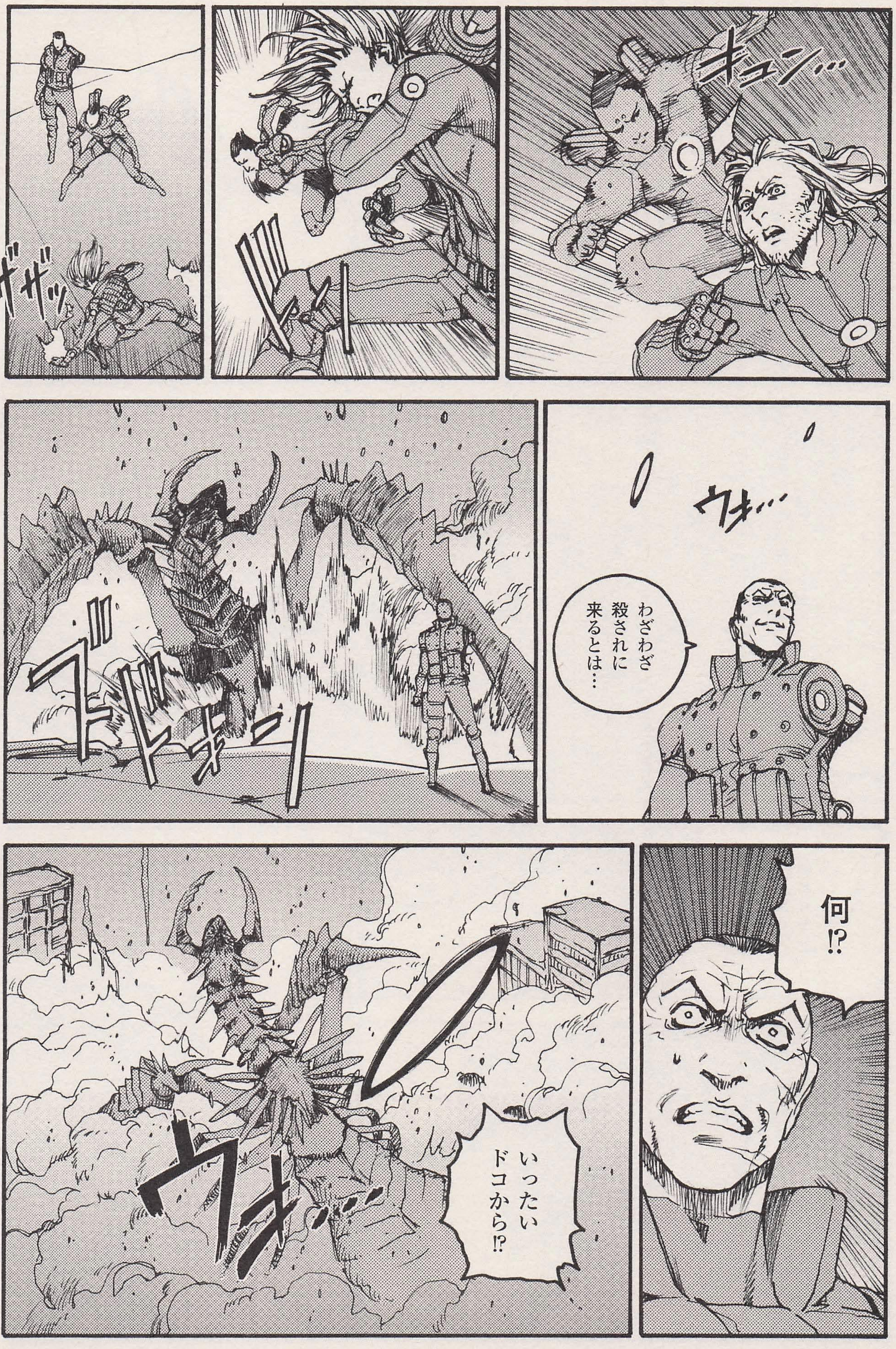

ズドン
ドドン
頼む！オレも行かせてくれ！
………
ガッ
ドスッ
おらよ
これは…
少しいじらせてもらったぞ早く持って行け


うぐ…
ガギィ
死にぞこないが…早く殺れ！
フン…だとよ…死ね！
うお!?


ぎゃ⁉
ぐは⁉
ギィィヤァァアア
はは…
勘違いしないでね この新型VSを試しに来ただけだから
カラ
カラ
まあまあね
よかったらどう？安く譲ってあげるわよ
ティアラ！ニーナがいる！クイーンの頭だ‼
助けてやってくれ！
あ〜あそこね ならば…
サッ
取っておきの商品があるわ


座標を送ったわ！
キリコ！いつでもいいわ！
了解！
発射オーライ！行くわよ！
ゴゴゴゴゴゴ
シュー
シュ――
ってェ～～～～～～！


たかがオールドに何をてこずってる!?
ダッ
申し訳ありません！AKからも攻撃を受けていまして！
くっくっくっ…誰かと思えばおまえか…
レオ
大佐…どうして私を…私はアナタのために働くことができます！なのに…
無能な部下などいらん！キサマの替わりなどいくらでもいるわ！
大佐ァ～！
ダッ



ザザッ
わざわざ殺されに来るとは…
何!?
いったいドコから!?


ズドォォォ
ヴゥオオオ
ギュウウウウウ
ビク ビク…
グシャ
ヴヴゥ
ヴゥーン
グシャッ


うお!?
ゴカッ
ニーナ…
クイーンと
T・ENGの
取り合いを
はじめたか…
ニーナと星の運命は!?
次号クライマックス!!
To be Continued…
(2月26発売の電撃ゲームスVol.18へ続く)

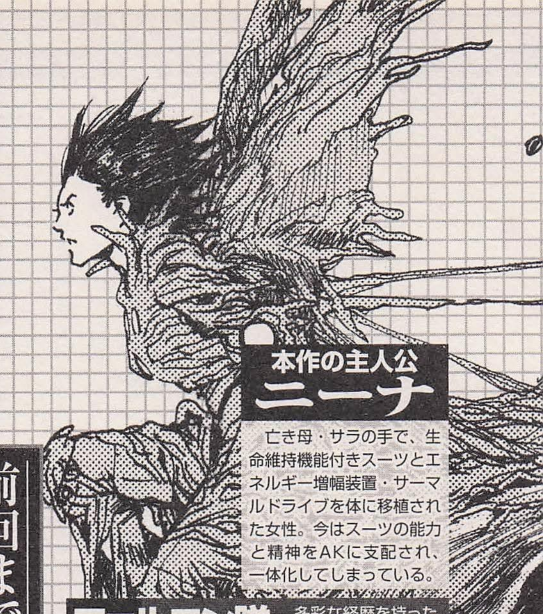
「ロスト プラネット バウンドレイブン」の情報ならココを読め!

LOST PLANET BOUND RAVEN

ロスト プラネット バウンドレイブン

TEAM FALCON REPORT

AK（エイクリッド）に精神を乗っ取られてしまったニーナ。この事件をきっかけに、NEVEC（ネベック）・ファルコン隊・AKという三つ巴の構図は崩れ、戦いは新たな局面を迎える。



本作の主人公 ニーナ

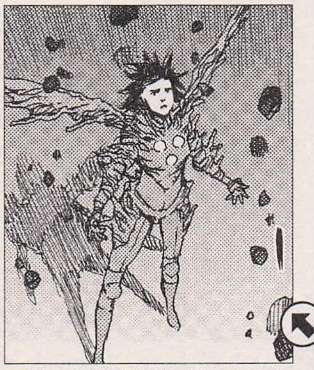
亡き母・サラの手で、生命維持機能付きスーツとエネルギー増幅装置・サーマルドライブを体に移植された女性。今はスーツの能力と精神をAKに支配され、一体化してしまっている。

前回までのあらすじ

ファルコン隊から1人離れて轟賊（とどろきぞく）の街を訪れたニーナ。彼女はそこでAKの暴走事故に遭い、スーツの能力を発動させてしまう。スーツの暴走で犠牲者を出してしまった自分に、不甲斐なさと怒りを覚えた彼女は、自ら命を絶とうとする。だがその瞬間、スーツがこれまでになかった反応を示し、まるで生き物が変態するかのように形を変えていく。そこへAK・クイーンが現れ、ニーナはそのまま意識を失い、自分の意志に沿わぬままクイーンと行動を共にすることに。ニーナを取り込んだクイーンにAKの群れが付き従って進む。その光景は、あたかもニーナがAKを従える〝女神〟かのように見えるのだった…。

クイーンに導かれ、AKの女神誕生!?

実の母親・サラの手によって、特殊なスーツとエネルギー増幅装置・サーマルドライブを身体に埋め込まれてしまったニーナ。愛する母親に自分の身体を傷つけられ、まがまがしい機械を埋め込まれてしまった彼女の心境は複雑なものだったはずだ。スーツなしには生きられない身体と、そのスーツが引き起こす大虐殺。その一因がスーツの力と感情をコントロールできない自分にあるとなればなおさらだろう。だが、この惑星には凶暴なAKに加え、他人の命を奪うことをなんとも思わない危険な雪賊がいる。そのため、この星で生きていくのはたやすいことではなく、ニーナがこれまで生きてこられたのは、スーツの存在があったことも事実なのだ。しかしそのスーツの能力により、AKに精神支配されてしまったニーナが果たす役割とは？　また、サラが彼女に託した思いとはなんだったのだろうか。



▲まるで生き物が成長をするかのように変形を始めたスーツは、有機的な形になり、大型AK・クイーンを呼び寄せた。



▶他者からもたらされる危機ではなく、自らの内面から湧き上がる危機的な感情に呼応したのか、スーツが突如覚醒する。



◀街を破壊し他人の命を奪ってしまうスーツの能力に失望したニーナは自ら命を絶とうとする。

2人の想いの行く先は？

NEVECで知り合ったレオとクロエ。ファルコン隊で共に戦ったニーナとハル。敵対関係になった者、目的の違いからすれ違った者と、それぞれが置かれた状況は違うが、この2組の男女は互いに惹かれあう関係だ。レオはプライドを打ち砕かれ、ガンマ隊という共通の敵を得たことが、再びクロエと近づく要因となった。一方、ハルはニーナの旅立ちをきっかけに彼女との距離が遠くなってしまっている。大きな戦いを前に、この2組の間にも進展はある？



▶クロエがNEVECを去るまでは親しかったレオとクロエ。自分の過剰な上昇志向が招いた挫折を乗り越えて、レオは自信を取り戻していくが、その自信を砕き兼ねないほどセシルは強かった。



◀ハルが暗人の里を抜けたのはサーマルドライブを求めてのこと。だが、その所有者がニーナと知った彼の心中は穏やかではなかった。

超速！セシルの猛攻

ガロにより送り込まれた刺客・ガンマ隊は、レオの試験用スーツを上回る性能の新型スーツを着用している。そのため、レオ1人にすら苦戦したファルコン隊は、一矢も報いることなくセシルに倒されていった。スピード型のセシルにここまで壊滅的な被害を与えられてしまうということは、パワー型の隊員を相手にした場合、より多くの犠牲者が出るであろうことは想像に難くない。



◀セシルのあまりにも速すぎる移動は、生身の人間の目で捉えることはほぼ不可能だ。

ファルコン隊

多彩な経歴を持った兵士からなる傭兵集団。

ケンゾウ
戦死したボルトの跡を継いで就任した新隊長。ニーナの育ての親でもある。

ハル
暗人（あんじん）という雪賊（ゆきぞく）出身の青年。ニーナを気にかける。

クロエ
NEVECの施設で働いていた過去を持つ女性兵士。レオとは旧知の間柄。

ヘクター
長身、スキンヘッド、ヒゲ面がトレードマークの黒人兵士。意外に優しい性格。

ルイーズ
VS（バイタルスーツ）のメカニックもこなす女性兵士。男勝りな性格。

ルカス
正論が好きな青年兵士。情報処理能力が高く、仲間から頼りにされている。

シド
隊員のなかでも1、2を争うほど寡黙な男性。暗殺や斥候の任務を担当する。

NEVEC

EDN-3rdの入植事業を一手に引き受ける謎の巨大組織。

ガロ大佐
過去、サラやケンゾウとともにサーマルドライブの研究を行っていた大佐。

レオ
NEVECの大尉。ファルコン隊との戦いに敗れた後、NEVECの刺客に狙われる。

ジャン
ガロが送り込んだ刺客・ガンマ隊の1人。射撃とVSの操縦技術に優れている。

セシル
ガンマ隊で唯一の女性兵士。高速で移動できる能力を持っている。

ヒル
ガンマ隊の1人。情報処理能力に優れ、VSの操縦も得意とする。

ブラウ
高い戦闘技術と屈強な肉体の持ち主。格闘戦ではガンマ隊員のなかで最強。

轟賊

NEVECと協力し、さまざまな事業を行っている雪賊。豊富な資金を有する。

ティアラ
轟賊のとある資産家の娘。VSに乗ってAKハンティングをするのが趣味。

ソフィー
轟賊の3人娘の中で唯一の常識人。暴走しがちなティアラのブレーキ役。

キリコ
3人のなかでは作戦参謀的な位置づけ。ティアラの暴走を加速させる張本人。

†

「あ、あんまり押さないでくださいよ、ゲスさんっ」
「そんな事言われても無理でゲス。後ろからがっつり押されてるんでありますからでゲス。なあサイゾー」
「……」
　アルクの後ろにぴったりと付いて歩くゲス。そのさらに後ろにサイゾーが辺りをきょろきょろしながら付いてきていた。
「ほら、うら若き乙女を守るのがアンタら男連中の仕事だろ。さっさと歩け」
「うら若きって、店長さんはたしか四十歳超えてるでゲスよね……」
「なにぃ!?」
　ギロッとゲスを睨む最後尾の女性。
「ラナさんが行けって言うから付いてきてくれてるんですから、そんな事言っちゃだめですよ」
　振り返りながらミュが言う。サイゾーたちと違い、落ち着いた雰囲気で笑顔すら浮かべていた。女性のほうが、このようなシチュエーションには強い。
「そうでゲス。こっちは善意で付いてきてやってるんでゲスよ。のうサイゾー」
「……」
　相変わらずサイゾーは無口だったが、マスクで顔を隠しながらも、怯えているのが見て取れた。
「はいはい、わかったよ。いいからとにかく村の奥に進まないと」
　最後尾で気勢を上げていたのは、すっかり熟女となったラナ・グロックであった。
「それにしたって真っ暗で、何も見えないよ」
　アルクは武器を構えて先頭を歩いていた。
　たいまつの照らす明かりだけでは、ほんの数歩先がまったく見えない状況だった。
「まったくでゲスね」アルクの意見に同調するゲス。
「そんなサングラスしてれば見えないに決まってるでしょ」
「おお、どうりで真っ暗だと思ったでゲス」ラナに言われ、ゲスはかけていた自慢のサングラスを外した。

　ここは港町ウィレアの近くにある廃村だった。
　二十五年前から居住者のいなくなったこの村に、最近は屍鬼（しかばね）と呼ばれる動く死体が徘徊するようになっていた。
　ミュとともにウィレアで武器屋を経営していたラナの元を訪れたアルクは、この廃村に発生した屍鬼の退治を手伝わされていた。
「こいつらって、元は人間なんだろ……？」
　クレイモアを振るいながらアルクが言う。暗闇の中、数体の屍鬼を切り捨てながら、その不気味さに声を震わせていた。
「もともとこの村に埋葬されていた住人でゲスよ。それが土から這い出て、屍鬼になったんでゲス」
　一度死んだ死体が、何者かの手によって蘇り襲いかかってくる。それが屍鬼と呼ばれるものだった。動物や魔物、そして魔族など、もともと自然の生命力の強さを持ったものは、悪しき理力に当てられて蘇る事もあった。だがこのように人間を元にした屍鬼は、何者かの手が介入しなければ発生する事はない。人間の死体に理力を注入する事でのみ、屍鬼として蘇らせる事が出来た。
「どっかに親玉がいるはずだ」
　最後尾でハルバードを構えたラナは一人意気込んでいた。
　そもそもラナ以外、こんな村には来たくなかったのだ。
「夜の廃村ってだけでも十分に怖いのに、あ～う～言ってる屍鬼が突然襲いかかってくるのは、ストレスでゲスよ。そう思うだろサイゾー」
「……」
「どしたでゲス？」
　サイゾーは一点を凝視して立ち止まった。
「あの丘の上の教会がどうかしたでゲスか？」サイゾーの視線の先には、小高い丘の上に建った古びた教会があった。
　サイゾーが何かボソボソと呟く。
　マスクと頭巾の間から鋭い目が見えた。その目を細めながら教会の窓をじっとのぞき見ている。
　サイゾーは海の向こうから伝来した密偵のスキルを習得していた。東方にある島国由来のその術は忍術と呼ばれ、そのスキルを習得している者を忍者と呼んでいた。

男と女の時空を超えた冒険浪漫譚

MAGNA MATURE

マグナ・マチュア

第3話

完全オリジナルのライトファンタジーノベル連載第3回！　25年の眠りから目覚めた勇者・アルク。かつての仲間たちはすっかり艶やかになり……。

髪ノ毛座・武田正憲

絵：西E田

　忍術を極めた忍者は、武器を使わずに素手で敵の首を落とし、裸になればなるほど身のこなしが軽くなる特殊な職業であった。
「どしたでゲスか？　何か見えたんでゲスか？」
　サイゾーは懐に隠したクナイに手をかけていた。忍者が使う投げナイフだ。
　サイゾーはまだ忍者としては半人前だった。素手で敵を倒す事は出来ないし、防具も必要としていた。
「……」
　しかしサイゾーは猫目と呼ばれる特殊能力を持っていた。
　そもそも彼は半分は猫である。頭巾から飛び出た耳は紛れもなく猫のそれであり、しっぽもあった。ワーキャットと呼ばれる魔族だったのだ。
「教会の奥に人影が見えた……でゲスか？」
　サイゾーのボソボソ声を聞き取りながら、ゲスは教会の窓をじっとよく見た。ゲスもまた、ファイヤーウルフと呼ばれる魔族だったのだが、夜目は利かない。
「何も見えないでゲスよ……」
　——と言った瞬間に、目の前に腐った死体、思屍が現れた。
　ゲスは思わず「ぎゃぁぁぁ!!」と叫ぶと、後ろにふんぞり返った。サイゾーはその巨体に押されて体勢を崩す。
「おわわわわわぁ！」
　アルクもまた絶叫していた。目の前に半ば腐敗した死体が突如現れたのだ。それは両手を広げて倒れ込むように襲いかかってきた。悪臭が鼻を刺す。
「アイスニードル！」
　ミュの詠唱が響く。杖の先から生み出された氷の矢が思屍に向けて飛んでいった。
「うわぁぅ！」
　アルクの肩越しに飛んできた氷の矢は、彼の目の前にいた腐乱した動く死体『グレイコープス』の顎に突き刺さった。
「た、助かった……。ありがとう、ミユ」
　腰が抜けそうになるのを抑えながらアルクはミュに礼を言った。ミュは「どういたしまして」と軽く微笑んだ。
　レンレングラントからウィレアまでは一晩ほどの距離だった。昨日の昼にレンレングラントを発ち、二人はラナのいる港町ウィレアに到着した。途中、何度か魔物や盗賊に襲われたが、その戦闘でミュの魔法の腕が鈍っていない事はアルクも承知済みだった。
　それよりもむしろ、アルク自身の身体の衰えの方が厄介だった。呪いにより身体の時間経過が止まっていたため、筋肉の衰えはなかった。だが二十五年も眠っていたので反射的な動きや体裁きには衰えがあった。
（とっさに対処出来なかったな……。足手まといなのは僕のほうかもな……）
　アルクは、自分の身体が古の魔女を相手にした時に比べて、動きが鈍くなっている事に危機感を覚えていたのだ。
「屋根の上から落ちてきたのか」



　アイスニードルで顎を貫かれたグレイコープスは、まるで操人形の糸が切れたように、その場に崩れ落ちた。ラナはその死骸の頭部をハルバードの柄の先で差し破壊しながら、すぐ横に建つ廃屋の屋根を見た。
「思屍が自分で屋根に上るのか？」
「あり得ないでゲスね」ゲスが答える。
「……」サイゾーも何かを呟いたようだが、ゲス以外には聞き取れなかったようだ。
「ゲスさん、サイゾーさんは何て言ったんですか？」
「……村の奥に入り込まないようにするための罠だ、と言ってるでゲスね。自分も同感でゲス」
　ミュの問いかけにゲスはやや青白い顔をして答えた。
　もっとも、この廃村に立ち入った瞬間から恐怖で顔は青

白んでいたのでさしたる変化もなかったし、何よりも全身が毛に覆われた魔族の彼の顔色はそうそう窺い知る事は出来なかった。
それに、ゲスが顔を青白くしていた理由は別にあったのだ。
（これは当初の目的を何としても遂行しないと、ヤバイでゲスね……）

† †

今から数時間前、夕暮れ時の港町ウィレアの武器屋にはゲスとサイゾーがいた。配達のためにラナの武器屋を訪れていたのだ。
そこにアルクとミュはやってきた。
ラナはアルクが目覚めた事を喜び、年甲斐もなく大はしゃぎしていた。
熟女となりさらに豊満になった乳房をアルクの頭に押しつけるようにぎゅっと抱きしめて再開を喜ぶラナ。
そんな様子を尻目に、ゲスとサイゾーはどうにかこの場を逃げ出そうとしたが、結局ラナに捕まり、思屍退治を手伝わされる事になったのだ。
ゲスがつい「ウィレアの近くの廃村から変な注文があったので、それを確認しなければならない」と言った事が原因だった。
ラナはその廃村に思屍が発生して被害が出ている事を解決したかった……と言うよりも、アルクが目覚めテンションが上がり、共に腕慣らしがしたかったというのが本音だろう。
兎にも角にも、ゲスとサイゾーは巻き込まれたのだった。
「あの建物まで走るでゲスよ！」
五人は四方から沸いてくる思屍の群れに追われ、廃村の中を逃げ惑っていた。
路地に入り込み、廃墟の壁を背にして辺りを窺う面々。
「何て数の思屍だ」
「こりゃあ、この村の墓を全部ひっくり返したでゲスね」
肩で息をしながらアルクとゲスはそれぞれ違う方向に目を向けていた。

登場人物紹介



ザニーニャ
種族：インクバス
職業：クイーンのお付き
年齢：44
異性経験：星の数ほど
魔法：インクバス専用魔法
クイーンのお付きは25年経った今も変わらず。見た目も初老の紳士になり、昔よりは落ち着き払った性格になっている。



ラナ・グロック
種族：人間
職業：武器屋経営
年齢：41歳
異性経験：？
魔法：中級連星術
グローデリアに3店舗も店を構える武器屋の経営者で、かつてのアルクたちの仲間の1人。25年経ったことで、筋肉質だった体は若干肉感のある体つきになっている。



主人公
アルク・マチュア
種族：人間
職業：勇者の末裔
年齢：14歳
異性経験：なし
魔法：念気
代々続く勇者の末裔として王から古の女王を討伐することを言い渡され、見事クイーンを封印するも、呪いにより25年間も眠り続けてしまうことに。



サイゾー・キノツキ
種族：ワーキャット
職業：忍者
年齢：21歳の見た目
異性経験：女性不振
魔法：初級連星術
元クイーンの部下で、東方の大陸で忍者として修行を積んできた。無口で人見知りだが、その実態には謎が多い。



ゲス・コンチャー
種族：ファイヤーウルフ
職業：宅配会社社長
年齢：35歳の見た目
異性経験：バツイチ
魔法：使えない
全身の毛が赤く燃えている人狼で、元クイーンの部下である高位の魔族。クイーン封印によって職を転々とするハメに。



ミュ・フレデリク
種族：人間
職業：宿屋の女将／元賢者
年齢：39歳
異性経験：？
魔法：上級自然魔法
上級理力魔法
アルクの幼なじみの少女であったが、呪いによって25年間眠りについてしまったアルクを世話し続け、すっかり熟女になってしまった。

さして広くない廃村の中に、かなりの数の思屍が放たれていた。これまではこの村を訪れるものはなかったが、いわゆる廃墟マニアが念脳掲示板にこの村を紹介した事で、数人の若者がここを訪れ、肝試しをしたようだった。その際に思屍の存在が明らかになった。

「まったく念脳時代の弊害でゲスね。書き込みばっかりしてないで外に出ろでゲス」

「いや、外に出た結果が、思屍に襲われたわけだし……」

ラナはハルバードに付いた死肉を手で払いながらゲスの言葉に応えた。

念脳とは、動念写と呼ばれる映像配信とともに、ロフが社長を務めるレッペン商会によって構築された、装魔鋼を使ったネットワーク世界の事だった。

文字や写真、映像をやりとり出来る様々なサービスがあり、念脳機と呼ばれるディスプレイとキーボードで構成された機械や、最近では携帯念話でもアクセス出来るようになっていた。

「どうせ〝肝試しに最高〟とか書き込んでたんでゲスよ、まったく」

「……」

そんなゲスの横でサイゾーは携帯念話のボタンを押しながら、小さなディスプレイを見ていた。

ミユはそんなサイゾーの携帯念話をこっそり後ろからのぞき込んでみる。

そこには〝廃村なう〟と書き込まれていた。

教会の部屋の片隅では蝋燭の炎に揺らいだ黄色い顔が、アルクたちを凝視していた。

床一面には、青い塗料で書かれた魔方陣があり、その端々には、儀式用に引き裂かれた動物の死骸が散乱している。

（あいつらは肝試しじゃないようだ……）

幾つかの呪文を唱えると、自らが生み出し、そして操っている思屍たちに命令を送る。

ボロボロの布を纏った男は、刃が湾曲したナイフを手に取り、教会の奥へと消えていった。

ガタ……。

ミユはとっさに上を見た。サイゾーも音に気づき、携帯念話を懐にしまい、クナイを構えた。

「……上か？」

アルクもミユの様子に気づいて、ゲスとともに屋根を見上げた。ラナはハルバードを構えて路地の中央に向かい、長物を振り回せるスペースを作る。それぞれが屋根から迫ってくる物音に備えた。

ガタガタ……。

屋根から聞こえる物音は複数の足音だった。もちろん、思屍のものだろう。間もなく屋根の端からグレイコープスのドロにまみれた灰色の顔が見える。

思屍の黒く淀んだ瞳がアルク達を発見すると、屋根から飛びかかってくる。

「このぉぉ！」

跳躍してくる思屍の身体にクレイモアを突き立てるアルク。黒い臭気をはらんだ体液が辺りに飛び散ると、理力による力を失ったのか、白い霧となって蒸発していく。

元は土葬された人間の死体だ。それが何者かによって力を与えられて動いていたのだ。引き裂かれれば結合力を失った死肉はあるべき姿に戻る。その血肉は簡単に崩壊した。

それでも襲いかかってくる思屍の数は多い。ゲスも魔族の力で拳に炎を宿し、思屍達を殴り飛ばしていく。ゲスは拳闘士と呼ばれる拳を主体にして戦う職業だった。

「か、数が多すぎるでゲス！」

次第に押されていくゲスとアルク。前衛をこの二人が務め、中衛をサイゾーとラナが守った。ミユは後衛で魔法攻撃に専念した。

「最強布陣には一人足りないわね」

ラナがハルバードの先端で前衛と戦う思屍を牽制する。その攻撃で体勢を崩した敵を一匹ずつアルクとゲスが倒していった。

「六人パーティーが最強なのはダンジョン内だけでゲスよ。この場は乱戦のほうが得でゲス」

ゲスは一匹の思屍を掴みあげると、それをラナに向けて投げた。ラナもハルバードを大きく縦に振り、飛んでくる思屍の身体を真っ二つにした。

「同感。私が暴れた方が効率が良いみたいね」

そう言うとラナは、ハルバードの先端を地面に突き立てながら柄を握り宙返りをした。空中で体勢を変えながら思屍目がけて蹴りを放った。

ぐしゅっと嫌な音を立てながら腰から上を真横に折り倒し蒸発していく思屍。ラナは間髪入れずにハルバードを振り回すと、数匹の思屍の首をはねた。

その動きにアルクは、二十五年前に初めてラナと出会った時の事を思い出す。

闘技場で戦う事になった時も、ラナは今のようにハルバードを使って跳躍してきた。

その時はアルクが辛くも勝利したが、ラナもあれから二十五年の月日が流れている。ぱっと見ただけで、あの頃のラナに比べて贅肉が付いているのは見て取れた。それだけにアルクはラナが昔のように縦横無尽に暴れ回れるか心配だった。

『何見てるんだよ。このスケベ勇者っ！』

二十五年前、ラナとアルクはベモアと呼ばれる街にある闘技場で決闘をした。理由は些細な事だった。ラナがまだ幼いアルクを半人前だとバカにして、アルクもまた露出狂みたいな女には負けないと吠えたからだった。

戦いは熾烈を極めた。だがその幕切れはあっけないものだった。

飛びかかってくるラナの攻撃を冷静にクレイモアで受け流すと、着地する瞬間のラナの足を払ったのだった。

大股を広げて尻餅を付く形になったラナにクレイモアの切っ先を突き立てる。しかしアルクは完全には勝利出来なかった。

うら若きアルクの目の前には布きれ一枚のラナの股間がくぱぁっと広がっていた。

アルクは思わず凝視してしまった。別にエロイと感じたわけではなかった。普段からラナは肌を露出しており、それほど淫靡なものでもなかった。ラナ自身も羞恥心は微塵もなかった。しかしアルクが一瞬でも目を奪われたのは事実であり、その後起き上がるラナに股間を蹴り上げられたの

もまた事実だった。
　しかしこの事がきっかけでラナはいたくアルクを気に入り、共に冒険する事となった。

　二十五年経った今でもラナの動きに衰えはない。ただ違う事と言えば、近年やや贅肉太りを始めた下腹と太股を隠す為に、腰周りの鎧にはパーツが増え股間部分を隠すように布の前掛けが装備されていた。
「……」
「きょ、教会まで走るでゲス。あの中に、この騒動の首謀者がいるでゲス」
　ゲスはサイゾーの呟いたのを聴いて、皆に叫んだ。
　ラナはやや不審な顔で「何でそんな事わかんのさ」と聞く。
　ゲスは一瞬答えに詰まり固まる。サイゾーが猫目で何かを見たから……とは言えなかった。自分達が魔族である事が勇者であるアルク達にバレるわけにはいかなかった。
　そんなゲスの気持ちを知ってか知らずか、サイゾーがまた呟いた。
「何て言ってるんだ?」
　アルクが地面に倒れ込んだ思屍の頭にクレイモアを突き立てながらゲスに聞く。
　ゲスはアルクの問いかけに大きなため息をつきながら答えた。
「……フォローしてる友人のつぶやきに書いてあったんだぞうでゲス」

†††

　ドラゴンバレーと呼ばれる、風の吹き荒れる山岳地帯の谷間。金竜はそこをねぐらにしていた。
　決して人の踏みいる事ない秘境。そこに、一人の初老の男性が立っていた。
「いい加減に開放してはくれないかい?　年寄りをあんまりからかわないほうが良い」
　翼を寝かせ、金竜は谷間に身体を横たえていた。
「からかってなどいませんよ。〝貴女〟はとても気高く美しい。力を解放してこそ、美しさが冴えるものですよ」
　初老の男は仕立ての良いジャケットを羽織り、整えられたオールバックの長髪と気品のある髭が特徴的だった。
　何よりも目を惹いたのは、背中から伸びた二匹の蛇だった。
　クイーンのお付にさせられた不貞な若造だったザニーニャは、二十五年で立派なバトラーへと成長していた。
　クイーンの力を完全に復活させる為に、金竜を操り、封印の秩序を崩していく事が彼の目的だった。
　そのためにもともと持っていたインクバスとしての能力を使い〝メス〟である金竜を淫夢の世界に堕とし、懐柔していた。
　世界の秩序を司る金竜が狂った事によって、制限されていた魔族の力は復活し、魔物の活動は活発になった。
　ウィレア近くの廃村に大量の思屍が生み出せたのも金竜の力が弱まったためである。何よりも時々金竜が、都市部まで現れ人を襲っていた。全てはザニーニャによって引き起こされていた。
　クイーンが力を取り戻し、アルクによって施された封印から完全に解き放たれるために……。
「さあ、もっともっと素直に感じてください。貴女は、私の虜のはずですよ」
　ザニーニャの指先が金竜の首筋に触れる。青白い光とともに、インクバスの使う淫夢の魔力が注入される。
「あぁ、あぁぁ……」
　金竜はその巨体を揺らしながら悶えていた。

††††

　教会のドアは壊れていて半開きの状態だった。五人は思屍の猛攻を防ぎながら、講堂へと入っていった。
　数匹の思屍が追ってきたが、それらを始末すると、辺りは静まりかえった。
　この教会は遥か昔に、自然魔法を開発した一人の賢者を創始者とした、連盟のような組合会派を始祖とする宗教団体のものだった。この地方では余り広まっているものではなかったが、だからといって虐げられているものでもなかった。ごくごく一般的な慈悲の教えを広める教典を掲げた宗教だった。
　しかしこの教会内には、およそその教典とは似つかわしくないものが目に入ってきた。
　動物の骸骨やひからびた爬虫類が、そこかしこに転がっていた。
「何だいここは?」
　ラナはハルバードを肩から抱えると、それらを足で蹴り飛ばしながら気味悪そうにしていた。
「誰かがここで思屍を生産していたのかな?」
　ミュも不思議そうに部屋の隅々を見ていた。
「思屍を生産するのには、必要のないものばかりね」
　アルクの言葉にミュが応える。
「じゃあ、何だよ、これ?」
　アルクは講堂の奥にあるドアへと向かっていった。
　その奥にはもう一つ部屋があり、そこに魔方陣があった。
「これは……」
　後から入ってきたゲスは思わず声を上げたが、すぐに押し黙った。それはゲスが探していたものだった。
　ゲスとサイゾーは、この教会内から自分達の宅配会社『シャーウッド』に注文があったために、ウィレアに来ていたのだ。そしてその注文が余りにも不自然なものだったからだ。
　それはとある儀式に必要な魔方陣を描くための特殊な塗料……の材料になる品々だった。
(この部屋の住人が注文したのだとすれば、この魔方陣は紛れもなく我ら魔族でも邪法とされるものでゲス)
　魔方陣をのぞき込みながら、ゲスは思案を巡らせる。
(クイーン様直属の魔族以外が、この大陸に来ていると言うのでゲス?　あるいは……)
　そう考えを巡らしていた瞬間、ゲスの頬を風が通り過ぎる。真空を作り出し、鎌鼬のように風がゲスの頬を斬りつけた。
「お前がこの騒動の首謀者だな!」

頬から血を流すゲスを後ろに下げ、アルクがクレイモアを構える。
ぼろ布のフードから垣間見えるその顔はやせ細り、まるで骸骨のように精気のないものだった。しかし手に握られた刃を湾曲させたナイフは、理力魔法によって青白く光り、男がひと降りする度に肌を切り裂く風を作り出した。
「このぉぉぉぉ！」
ラナがハルバードを構えて飛びかかる。男はナイフを振り、風を作った。ラナの頬と左の上腕を切り裂いたが、彼女は怯む事なくハルバードを振り下ろした。
キンッ！
「アルク！　こいつ、防壁持ちだ！」
はじき返されるハルバードにラナが叫ぶ。男は魔族だった。
「我が計画は、誰にも邪魔させない」
「チィ！」
ラナは装魔鋼によって新たに生産されたものではなく、二十五年前と同じ念気の加護のないハルバードを使っていた。
「ラナ！」
フード姿の魔族の男はナイフを頭上高く振り上げると、ラナの身体に向かって一気に振り下ろした。
シュンッ！
だがその瞬間に、サイゾーの投げた二本のクナイが男の眼球を捉える。痛みに絶叫する男。
「つあぁぁぁ！」
怯んだ隙にアルクはクレイモアを真横に構えると、男の腹目掛けて突進した。
ズブっと肉と骨の千切れる音とともに、防壁が割れる甲高い音が聞こえる。そして内部から念気の力によって負荷をかけられた男の身体は一気に膨らみ、そして弾けた。
ドッと衝撃が辺りに走り、アルクとラナは吹き飛ばされた。
(自分の身体までもが思屍となっていたのでゲスね)
ゲスはミュに頬を治療して貰いながら、蒸発していく魔族を見つめていた。
(この魔方陣……まさかクイーン様よりも上位の魔族、いや……まさか、そんな……。このご時世に魔神なんて召喚出来るはずないでゲス……)



アルクは何とか踏みとどまったが、ラナは無様にも尻餅を付いて転んでしまった。
「いたたた……。派手に爆発しやがって、チキショウめぇ」
大股を開いて倒れたラナ。アルクは「大丈夫？」と声をかけながら近づいた。
「えっと、あ、あの……」
「ん？」
アルクの顔は真っ赤になった。ラナの格好が、余りにエロかったからだ。
それまで布の前掛けで隠されていた股間部分が、前掛けがめくれ上がる事によって露わになっていた。アルクはそれを直視してしまっていた。
ぼんっ、と開かれたラナの股間。肉感の過ぎる太股がイヤらしく開け開かれ、まるでアルクを吸い込まん勢いだった。
「な、何見てんだよ……。もうっ」
ラナも自分がどんな格好をしているか把握すると、アルクの視線に気づき、頬を紅潮させた。一瞬で全身が上気して、股間を中心にぱぁっと太股が桃色に染まっていくのが分かった。
(うわぁ……ラナって、こんなにもエロかったっけ……？)
二十五年前の闘技場では感じなかった異様なる高揚感。
アルクは脳天まで血が沸騰しそうなほどに興奮しながら、ラナの股間を凝視していた。

【次回へ続く】

TOKYO MANIAC MAISON

趣味人の住まう投稿コーナー 第2回

東京マニアックメゾン

★DSもPSPも好きで各ハードの雑誌の代金だけでスゴい金額に。 鳥取県 mako様：403 ⓡそういう方のために本誌のようなゲーム総合誌があるのでヨロシクです

福袋を買いにいくヒマもなかったぜ……！

ライターは自営業ですから盆暮れ正月関係なし。締切がある限り休みはないのです。でも今年は福袋買わなくて正解かな、某ソフトが入ってるのは目に見えてたし。要求スペックが高くてウチのPCじゃ動かないんですよ、アレ。

中川：またそーいう危険な話題を……。

ハル：お金を払って動かないものを買っても仕方ない、という気持ちはわからなくもないですけど。

リューヤ：そのとおり。それに今はちょっとスケジュールが厳しくて、ネトゲで遊ぶヒマがないんです。年末年始も仕事ばかりだったので、今回ここで書くネタが特になかったりしますし。さあ困った、どうしよう。

中川：ネタがないなら作ればいいじゃないですか。今から神社めぐりしておみくじ引きまくってくるとか。

リューヤ：おみくじか……高校三年の時、「願い事：望めば叶う」と書かれたすごい大吉に当たって以来、一度も引いてないなぁ。

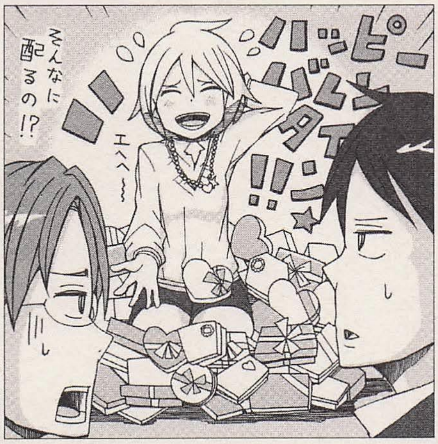
ハル：へー。で、願い事は叶ったんですか？

リューヤ：……受験の結果は全滅でした（ボソッ）。

ハル：え!? あの、その……と、当ページはゲームやアニメ、マンガ、小説などをこよなく愛するマニアが住むマンション、という設定の読者ページです！ オタ要素がある話題ならなんでも取り扱っていますので、お好きなことを綴ったハガキやメールを、左ページの「投稿のお約束」を参考にして、各コーナー宛にお送りくださいっ！

中川：余計なこと聞くから……。えー、採用基準は絵の上手下手ではなく、元ネタの作品への愛がこもっているかどうか。文字ネタの場合は単純におもしろいかどうかで判断していますので、気軽に投稿してください。

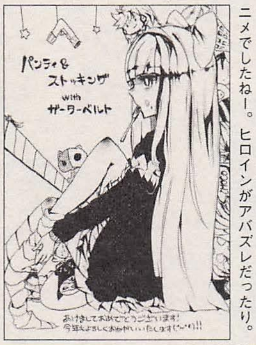
リューヤ：それと、おみくじで凶を引いてしまった受験生のみなさま。ただの紙切れのことなんか気にせず、自分の力を信じてがんばってくださいね♪



イラスト●朝霞太郎



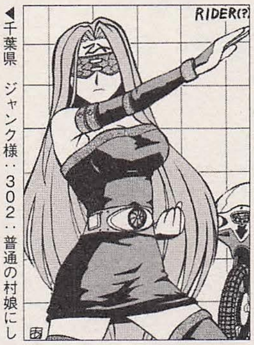
◀広島県 アクダマゲク様：204：キリン装備久しぶりに見たなあ。後ろのアイルーもキュート。



◀石川県 たての様：309：いろいろ危ないアニメでしたねー。ヒロインがアバズレだったり。



◀大阪府 遠野いずみ様：108：『FFT』のたまねぎ剣士。最強への道は険しかったなあ……。



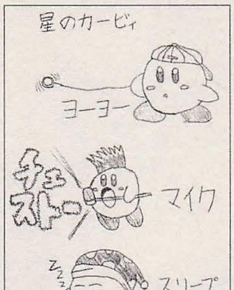
◀東京都 阿部逸人様：308：うん、間違ってはいないな（笑）。登場作品『Fate』だけど。



◀千葉県 ジャンク様：302：普通の村娘にしか見えないな。ウチでは後に皇帝になりましたが。



▲神奈川県 木賊みどり様：501：こうやって見ると若返ったなあ、私も中川さんも（笑）。



◀静岡県 ピンク玉様：404：個人的に欲しい能力は"コック"かな。でもリアルで使うと猟奇的になるかも？



◀愛知県 ウジサト様：303：これは懐かしい。子供向けだけどパロ満載でおもしろい番組でした。



◀鹿児島県 哀藤サトシ様：405：『怒首領蜂』のアイですね。中指を立てるな、中指を！（笑）



◀長野県 美倖ゆうあ様：406&降見ウルモ様：407：発売からもう1年か。続編まだかな？



▲栃木県 アスP様：502：陰の付け方とかが渋くてカッコイイ！ 剣の柄の長さとか、小物に気を配るとさらによくなるかと思います。



◀鳥取県 紅姫様：408：作者のブログによると、アニメ化は難しいそうです。靴を履くのが下手、などの幼児らしい行動が表現しにくいからだとか。



◀千葉県 さら様：409：丁寧に描き込まれた労作。ポケットの中のトーポがかわいいですね。



◀宮城県 鷲生香菜様：410：レンとの別れのシーンで泣いたそうです。悲運のキャラでしたね。



◀静岡県 睦月新吾様：503：『ポケモン』のカミツレさん。最近人気高いですよね、この人。

えー、前回の予告どおりツイッターを始めてみました。最初のうちはフォローしたりされたりせずに、ただ1人でつぶやくだけという非常にネクラな使い方（笑）だったのですが、イラスト担当の朝霞太郎さんに返信したことでミモ様（103）に発見されたのを皮切りに、投稿者の方々にフォローしてもらえるようになりました。心当たりのあるみなさま、ありがとうございます。ちなみに私のアドレスですが、グーグルで検索するとすぐ出てきますが、サボりがリアルタイムでバレるとイヤなので担当編集は来ないように（笑）。（リューヤ）



管理人■リューヤ

当ページ管理人。浪人中の口癖は「私の実力ほどアテにならないものがこの世にあるか」でした。



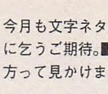
B101号室住人■ハル

興味のあるモノへのフットワークはウサギ並みに軽い!? 乙女ゲームクラスタのオタク女子。



謎の0号室住人■中川大明

米国サイトのダウンロード販売で初めて円高を実感しました。そんなしょっぱい日々の生活です。



今月も文字ネタを掲載～。■「このテの読者コーナーで他ページに意見する欄がないのは珍しいですね」(茨城県　のけもの様：102) 前はフリートークコーナーで受け付けてたのですが。今後に乞うご期待。■「つーか締切やっぱ早いですよー !!」(栃木県　青空狼様：205) 雑誌発売1週間から10日後くらいが投稿を待てるギリギリの線なんです。すいません。■「投稿ページで外国の方って見かけませんよね」(大分県　也様：109) そうですね、いてもおかしくないのに。というわけで、ここを読んでる外国籍の方、貴方も投稿してみませんか？　(リューヤ)

実は身も心もSLAVEな私（わかるひとにはわかる）。クリスマス辺りは3日間東京ドームで行われたLUNASEAのライブに通いつめていました。特に、3日目の黒服限定の無料ライブ！　朝から美容院で髪をセットし、全身黒いドレスに身を包み、頭のコサージュが飛ぶほどヘドバンしました。10年の時を経てもなお、昔のように（いや、以上に！）かっこいいメンバーの姿にただただ泣き叫ぶばかり。解散当時はショックで学校を休んだりもしましたが(笑)こうしてまたライブに行けた幸せをこれでもかと噛みしめるクリスマスでした♥(ハル)

ハルの談話室

担当 ハル



明けましておめでとうございます♪　初詣で、よく当たる占い師に手相をみてもらったところ、「刃物のケガに注意」という笑えない診断を受け、凹み気味のハルです。ちなみに、去年は足のケガに注意と言われ、足を激しく負傷しているので……(涙)。もはや多くは望みません。健やかに1年を過ごせさえすれば！　みなさんも風邪やケガにご注意くださいね!!　それでは、今年最初の投稿から紹介していきます!!

■「1階に入居したみなさん！　足を踏み鳴らして、地下に住んでいるハルさんに迷惑をかけてみてください！」

(群馬県　ズ・ゼ様：RN206)

ちょ、ひどいですよ！　血も涙もないのか！（笑）だがしかし、ハルの部屋は半地下なのでノープロブレムなのです。うぷぷぷ（最近、モノクマの笑い方がツボなのです……）。

■「友人との会話で、好きなキャラを挙げると、大概「また胸か！」と言われます。そこだけで決めとらへんわい！」

(兵庫県　アルタイゼン様：RN209)

理屈じゃないんですよね。わかります。好きになった相手が好きなタイプ……って微妙に論点ズレた!?（笑）　おっぱいは正義!!（力を込めて）　……あれ？

■「オヤジキャラが大好きで、PS3の『レッド・デッド・リデンプション』を購入。RPGでもどんどんオヤジキャラを出してほしい」

(京都府　シーエム様：RN401)

冒険ですからね、酸いも甘いも知りつくした先達はあらまほしき……。私のなかでベストおっさんは『FFⅥ』のカイエンでござる。ストイックさが好きです。



▶静岡県　壱五屋毒蛙様：504：っベー！　マジっベー！　先輩かっけーっ！　作業が修羅場のときは「地獄のミサワ」が、なによりの癒しです。



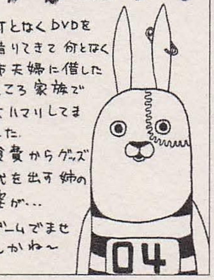
▶埼玉県　ビシャえもん様：505：どうにも調子が出ないときってありますよね。でもスランプって、気がつかないうちに脱却することも……！



▶栃木県　前田ヨースケ様：506：うらやまし過ぎる聖地巡礼!!　私が設楽先輩推しと知ってのサービスですか？（笑）。ミラバケッソ♥



▶大阪府　岡　周二様：507：永遠のつるっパゲヒーローは「三つ目がとおる」の写楽くんです。いま思えばあれが人生発のギャップ萌えでした♥



▶栃木県　冷凍雑草様：508：最近の擬人化ブームはとうとう「ウサビッチ」にまで及んでいるそうですよ。ゲームが出たらゆるくて楽しそう♪

真ゲームの素

担当 中川大明



2011年ですねぇ。もう平成になって23年ですよ。なんだか早いものです。それで今年は『ソニック』が20周年なんだそうで。あ、『ぷよぷよ』もそうらしいですね。どちらも20周年。

正直、驚きを隠せません。「えーっ、あれからもう20年経ったの？」ってなもんです。まあ、そう思うだけで、口には出しませんが。私もいい大人ですし。

それにしても、20年前「ゲームをやりまくっている20年後の自分」なんて想像もしませんでしたねぇ。つい今しがたも、ネット通販で買った『二ノ国』が届きましたし。なんだか安くなっていたので、あまり遊ぶ時間もないにもかかわらず、つい買ってしまったしだいでして。ええ。

で、『二ノ国』ですが、これは伊集院光さんもおっしゃってましたけど、ただもうひたすら「マジックマスター」がでかい。あ、ソフトに同梱されている「魔法の書」みたいな本です。これがないとゲームプレイもままならないのですが、正直なところ持って歩きたくない重さ。それと「この本って違法コピー対策なんじゃない？」という声もあるようですが、だとするならゲームは昔に戻っている部分があるといえるのではないでしょうか。

だって、これ昔のパソコンソフトにもありましたしねぇ。『アルギースの翼』なんてそのまんまで、「翼竜の書」という本がついてましたし。今調べてみたら、発売は1988年。昭和63年ですか。

平成23年にもなって昭和63年の話をしているのは、我ながら問題だと思います。

●正月の福袋に福を求めたら負け

そういうことにしておいてください。「電撃ゲームスになってから大明さんのキャラがア軽くなりましたよね」

(東京都　阿部逸人様：308)

原文ママです。「明るく」なのか「あ、軽く」なのかでずいぶん変わる気もしますが、いずれにせよ「明日にも自殺しそうな雰囲気ですよね」といわれるよりかはナンボもマシかと。ありがとうございます。本当に。

「問題です。酒は飲んでも？」

(兵庫県　アルタイゼン様：209)

飲んでも大丈夫、でしょうか。なにしろ正月、酒を飲みながら仕事関係のゲームをしていた某誌編集長がおりますから、まったく問題ありません。どこの編集長かは秘密です。



▶埼玉県　堀田ぬか様：307：今後増えるんでしょうねぇ。スマートフォンの普及もあって。



▶石川県　たての様：309：公式でこういうことをやる時代になったのですねぇ。感慨深い。



マンガ●菅花純（編注：美川憲一情報だけ詳しい（笑））

投稿のお約束

●必要記入事項

投稿の際はハガキかメールをご使用いただき、住所や氏名、郵便番号、ペンネーム、RN（ルームナンバー）、投稿コーナー名、コメントといった必要事項を書き添えたうえで、左の宛先までお送りください。特にコメントは、おもしろいことを書くとページ隅のハシラネタや上下の欄外コラムなどに採用されるかもしれないので、気合を入れて書くとよろしいかと。なお、投稿の締切は雑誌発売の1週間後が目安となっておりますが、数日程度なら遅れてもどうにかなります。間に合わなくてもその次の号に載るかもしれないので、お気軽に投稿していただければ幸いです。

●メール投稿について

メールでイラストを投稿する場合は、縦横比をハガキと同じにして、画像の解像度が350dpi以上になるよう調整したうえで、メールにイラストを添付する形でお送りください。縦横比が狂っていると、掲載されてもハガキサイズに収めるため端が切れたりしますのでご注意ください。イラストの拡張子はJPGやBMPなど一般的なものなら大丈夫。また、1通のメールに複数のイラストやネタをまとめる際は、メール容量6MBを上限の目安としてくださ い。それ以上のサイズになる場合は、ZIPでの圧縮をお願いいたします。なお、住所や氏名、コメントなどの必要記入事項はメール本文に書いていただければと思います。

●封筒を使うとお得!!

ハガキを複数投稿する場合は、封筒にまとめて入れると切手代が節約できます。また、その場合はハガキと同サイズの厚紙を使うとより経済的ですが、紙が薄いと裏写りして掲載できない場合がありますのでご注意を。なお、ペンネームなどの投稿の必要項目は、封筒や便せんではなくハガキ&厚紙の裏への記入をお願いします。

●RN（ルームナンバー）について

メールやハガキが採用された投稿者様には、3ケタの数字からなるRN（ルームナンバー）を進呈いたします。これは当ページの会員番号で、作品掲載時にペンネームとともに記載されます。ちなみにRNはマンションの部屋番号を想定しており、101（1階の1号室）から始まって110（1階の10号室）まで、11人目からは201（2階の1号室）から210（2階の10号室）まで……となります。

投稿募集コーナー		
	イラスト&4コママンガ掲示板	ゲームやアニメのキャラクターをはじめとしてさまざまなイラストと4コママンガを募集中です。
	ハルの談話室	日常の疑問や、ゲーム&アニメ、音楽&映画など趣味事を思う存分語っていただくコーナーです。
	真ゲームの素	雑学大好きな中川さんが担当するコーナーです。時事ネタやデジモノなどのネタをお寄せください。

投稿の締切

2月2日

メール投稿用アドレス

games-dokusya@ml.asciimw.jp

ハガキの宛先

〒160-8326 (株)アスキー・メディアワークス
電撃ゲームス編集部 マメゾー○○○○係

「第1回で4階建てになりましたね♪　このペースで行くと1年半でサンシャイン60を越えますね!!」　東京都　kit様：301　(リ)毎号+1階くらいが目標かな？)



久しぶりにゆっくりしたお正月だったのですが、家にいるときはベッドにもぐって『ニノ国』三昧でした。ジブリが大好きなこともあって即買い♥　RPGでは、いつも戦士や格闘家など物理攻撃系のキャラでパーティを固めるのですが、タッチペンでルーンを描く楽しさにハマりました。合成で作る料理もジブリらしくて、おいしそうなんです♪　(ハル)

読者アンケート

左のハガキに欲しいプレゼントの番号（P.163を参照）とアンケートの回答（数字は右詰めで記入してください）、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼ってお送りください。たくさんのご応募、ご意見やご感想をお待ちしております。

1 あなたの性別を教えてください。
①男　②女

2 あなたの学年・職業を教えてください。
①小学生以下　②中1　③中2
④中3　⑤高1　⑥高2　⑦高3
⑧短大・専門学校生
⑨大学・大学院生
⑩予備校・浪人生　⑪会社員
⑫アルバイト　⑬無職・休職中
⑭主婦　⑮その他

3 電撃ゲームスをどこで知りましたか？
①雑誌誌面での告知
②書店　③電撃オンライン
④その他のインターネット
⑤イベント
⑥街頭広告などの宣伝物
⑦その他

4 本誌の購入状況を教えてください。
①毎号買っている
②ときどき買っている
③初めて買った

5 次号も電撃ゲームスを買おうと思いますか？
①絶対に買う　②おそらく買う
③まだわからない
④おそらく買わない

6 どの情報を知りたくて本誌を購入しましたか？　目的となった記事を右の記事リストから2つ選んで、番号でお答えください。

7 本誌の記事でよかったものを右の記事リストから3つ選んで、番号でお答えください。

8 本誌の記事でよくなかったものを右の記事リストから1つ選んで、番号でお答えください。

9 今号の表紙について、どう思いますか？
①すごくよい　②よい
③ふつう　④悪い
⑤すごく悪い

10 今号の価格について、どう思いますか？
①高すぎる　②少し高い
③ふつう　④ちょっとお得
⑤すごくお得

11 普段よく読む雑誌があれば、その番号を3つまでお答えください。
①電撃PlayStation
②デンゲキニンテンドーDS
③電撃アーケードゲーム
④電撃䖁王
⑤電撃Girl'sStyle
⑥電撃G'sマガジン
⑦週刊ファミ通
⑧ファミ通Xbox 360
⑨ファミ通DS＋Wii
⑩ファミ通WaveDVD
⑪月刊アルカディア
⑫ゲーマガ
⑬Vジャンプ
⑭ゲームジャパン
⑮NINTENDO DREAM
⑯週刊アスキー
⑰その他（雑誌名をお書きください）

12 ゲームタイトルの特集以外に、読んでみたい特集テーマがありましたら教えてください。

13 あなたはゲーム雑誌を買うときに何を重視しますか？　3つまでお答えください。
①表紙
②買おうと思っているソフトの情報量
③買ったソフトの情報量
④紹介しているタイトルの数
⑤新作情報
⑥レビュー
⑦連載コーナー
⑧業界情報・ニュース
⑨付録

14 持っているハードをお答えください（複数選択可。ハガキにある枠の中の番号をぬりつぶしてください）。

15 今後、特集してほしいゲームソフトのタイトル・機種名を1つ書いてください。

16 最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名を、できるだけ正確に3つまでお答えください。

17 16のソフトを攻略するときに何を参考にしましたか。1つ選んでお答えください。
①電撃の攻略本
②電撃以外の攻略本
③電撃のゲーム雑誌
④電撃以外のゲーム雑誌
⑤何も参考にしていない
⑥インターネットの情報
⑦その他（具体的にお書きください）

18 これから発売されるゲームで遊んでみたいものを、P.118～121の「新作ソフトスケジュール」から3つ選んで、番号でお答えください。

19 最近購入したコミックのタイトルを1つ書いてください。

20 最近よく見るTV番組（アニメ、ドラマなど）のタイトルを1つ書いてください。

21 グラビアページに登場してほしい芸能人の名前を1人（または1グループ）書いてください。

記事リスト

Staff

■編集長　千木良章
■副編集長　野村一真／本多昇
■デスク　宮下雅史／古川朋久
■編集　飯塚岳史／中村需志／荒木賢一朗／石丸裕貴／染谷行人／田中雅邦／平岡祐輔／松崎豊／飯塚幸正／大野英士／片山和哉／木原大輔／高橋智也／田中千尋／中村泰宏／前川晋／松下彩／松下忠嗣／三輪邦宏／三輪玲子／渡辺諭
■ライター　伊藤裕章／入江康／大山卓也(ナタリー)／岡田幸生／加藤絢子／加藤雅士／川地誠／久保内信行／小嶋勝之／佐藤智也／澤田泰宏／鈴木拓馬／高橋克彰／田中弘二／田下広夢(伝心柱)／照沼真紀／富田忠雄(HEW)／中里充輝／中村康明／奈良茉莉花／西谷恵／西廣智一(ナタリー)／長谷川暢俊／藤井幹順／箕口佳奈／三井一穂／山口剛史／芳野裕生／渡辺一史／渡部秀／渡辺隆行／渡部真巳／倉西誠一
■編集補助　保坂真優美／森田留衣
■デザイン　蛇川貴子／安藤尊子／市川正美／稲葉晴彦(MUTE)／風間芳子／川又紀子／グラフィオ／クリエイティブデザイン羽沢組／小松浩則／斉藤和代／高野冊／東海創芸／シンプリィ／タイプビー／高島ヒロキ／高橋デザイン事務所／角田啓介／冨畑浩二／ニイナナニイゴオ／バナナグローブスタジオ／マイクロフィッシュ／明昌堂／リーフ
■カメラマン　高野裕靖／塚原孝顕／外崎久雄／林久平
■電撃ゲームメディア総編集長　江口聡

デンゲキニンテンドーDS 3月号増刊
2011年1月26日発行・発売
第11巻 第6号 通巻181号
発行人　渡部雅人
編集人　江口聡
発行所　株式会社アスキー・メディアワークス
〒160-8326　東京都新宿区西新宿4-34-7
TEL 03-6866-7530(編集)
TEL 03-6866-7500(広告)

発売元　株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
TEL 03-3238-8528(営業)
印刷所　図書印刷株式会社
DTP　東海創芸／明昌堂／エストール
表紙・ロゴデザイン　K Plus artworks(小林博明)

電撃ゲームス 次号予告

Vol.18は2月26日(土)発売予定

総力特集 ニンテンドー3DS

本誌と同日に発売される「ニンテンドー3DS」を総力特集。ハードとソフトの魅力について、徹底的に解説します！

『モンスターハンターポータブル 3rd』

発売1カ月間で400万本が出荷され、今なおお売れ続けている同作。次号でも、初心者のみならず上級者にも役立つテクニックを紹介！

好評のエンタメ企画も大ボリュームでお届け！

今号のDJ企画やAR. Drone企画はいかがでしたか？　次号でも読者をアッと言わせる企画を用意しているのでお楽しみに！

※内容は変更になる場合があります。

★電撃ゲームス公式ウェブサイトもチェック！
http://games.dengeki.com/

お便りの宛先　〒160-8326 (株)アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部　○○○○係

電撃ゲームス Vol.17 読者プレゼント

応募の決まり

付属のアンケートハガキにご希望のプレゼント番号を記入してご応募ください。対応機種が複数ある場合は、アンケートハガキの自由欄に欲しいほうの機種をご記入ください。なお、アンケートのご回答内容は当選・落選に一切関係ありません。

応募の締切 2月25日 消印有効

1 3号連続3台ずつ!! 「ニンテンドー3DS」

P.48で紹介！

任天堂



アクアブルー　コスモブラック

2月26日に発売予定の「ニンテンドー3DS」を3号連続で毎号3名様ずつプレゼント！ 本体同時発売タイトルも発表され、期待の高まる3DS。気になっている方はぜひ!! なお、応募時にアクアブルーかコスモブラックのどちらか、希望のカラーを記入してください。

3名

6 魔界戦記ディスガイア4 プリニーキャスケット

日本一ソフトウェア



P.56で紹介！

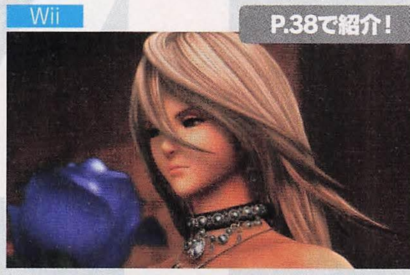
『魔界戦記ディスガイア4』のヒロイン「風祭フーカ」がかぶっている、シリーズおなじみのキャラクター「プリニー」を模した帽子を3名様にプレゼント！

3名

4 ラストストーリー

任天堂

Wii　P.38で紹介！



坂口博信氏率いるミストウォーカーと任天堂が共同開発した作品。人々の息づかいが感じられるリアルな街並や戦略性の高いバトルが特徴の本格的RPGだ。

3名

2 モンスターハンターポータブル 3rd

カプコン

PSP　付録で紹介！



400万本出荷を達成し、いまだ勢いが弱まる気配を見せない『MHP3rd』。今から始めるハンターも今号の付録内にある初心者ガイドを見て、先輩ハンターに追いつこう。

3名

7 ワイヤレスPCオーディオアダプター「EZR601PCA」

ウィザージャパン



本機は、オーディオシステムに接続してPCと通信し、PC内にある楽曲をワイヤレスでオーディオに転送できるオーディオアダプター。こちらを1名様にプレゼント！

1名

5 ファンタシースターポータブル2 インフィニティ

セガ

PSP　P.58で紹介！



体験版も絶賛配信中の『ファンタシースターポータブル』シリーズ最新作。本作では『ファンタシースターオンライン』で好評だった「ビジュアルロビー」も搭載！

3名

3 キャサリン

アトラス

PS3　Xbox 360　P.24で紹介！



『ペルソナ』シリーズの制作陣が放つ、ミステリアスな雰囲気がプンプン漂う大人のAVG。恋人のキャサリンと浮気相手のキャサリン、あなたはどちらを選ぶ？

3名

電撃ゲームス Vol.15　読者プレゼント当選者（敬称略）

❶ Wii リモコンプラス：鳥取県 森野誠／神奈川県 鈴木夕紀恵／栃木県 石川俊介
❷ PlayStaytion Move：宮城県 遠藤誠／兵庫県 高田良一／秋田県 櫻田のぞみ
❸ Xbox 360 Kinect センサー：滋賀県 赤澤昌己／岡山県 西﨑公孝／香川県 大西啓介
❹『モンスターハンターポータブル 3rd』：奈良県 北田崇敏／埼玉県 岡田花純／栃木県 舘野泰史
❺『テイルズ オブ グレイセス エフ』：茨城県 稲葉忍／千葉県 岡智史／埼玉県 坂西美枝子
❻『The 3rd Birthday』：岐阜県 高井優介／千葉県 浅見勇太／北海道 遠藤里美
❼ SKE48 松井珠理奈、平松可奈子、矢神久美サイン入りポラロイド：神奈川県 羽田俊幸（松井珠理奈）、愛知県 酒井友宏（平松可奈子）、群馬県 堀越通浩（矢上久美）
❽ SKE48 トレーディングカードコレクション BOX：埼玉県 塚越久文

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。各賞の応募が多数の場合は、厳正なる抽選のうえ当選者を決定します。また、ソフトの発売時期の都合上、賞品の発送が遅れる場合がありますので、あらかじめご了承ください。なお、賞品のデザインなどは変更になる場合があります。

エンタメPUSH

2011年だしそろそろDJ始めてみよう！

「音楽を自由自在に操ってカッコいい！」という、どこか遠い存在的なイメージのあるDJ。でも実は簡単になれるんです！　ゼロから始める最新のDJ事情に迫る！



撮影協力／秋葉原MOGRA
web：http://club-mogra.jp/
TEL&FAX：03-6206-8338
定休日：第一・第三週月曜日
台東区秋葉原にあるアキバ系DJバー。平日は18時から23時まで営業しており、週末にはアキバらしいアニメやアイドル、ゲームソングなどのイベントからHOUSE、TECHNOなどのクラブミュージックまで幅広いジャンルのイベントを開催。イベント時の最大キャパシティはスタンディングで100名から120名ほど。

DJになるためには？

DJになるための大前提として、音楽が好きであることは絶対条件！ たくさんの曲を聴いて知っていないと、選曲することすら難しいだろう。そこをクリアしているならば、DJをするのに必要な機材を揃えて練習あるのみ！ 機材はまず曲を流すためのプレイヤーが2台以上必要。そして、その2台のプレイヤーからの曲を交互に出したり、混ぜたり、音量の調節をしたりするミキサーが必須となる。もちろん、それぞれのプレイヤーから出ている音を確認するためのヘッドホンも忘れてはいけない。パソコンがあるなら、低価格のPCDJがオススメ！

●DJ機材にはこれだけの種類がある

レコード DJの基本といえばやっぱりコレ！

DJ の基本といえば、イメージ的にもレコードでのプレイではないだろうか。「アナログ」とか「ヴァイナル」などの単語が出てきたら、まずレコードでのプレイと思っていい。ただ、初心者には敷居が高いので注意！

CDJ いま最も ポピュラーなのはコレ！



手持ちのCDでプレイが可能なのがCDJ。レコードより入手が簡単でコンパクトなCDが使えるため、現在実際にプレイする人のなかでも最も多く使われている。そのため種類も豊富で、1台4万円前後の低価格帯のものから、ハイスペックな最新機種では20万円を超えるものまで、用途や技術に合わせて自分にあったものが購入できる。

PCDJ PC派でお手軽に楽しみたいアナタはコレ！

最近一気に増えているのがPCDJでのプレイ。パソコンにソフトをインストールして、コントローラをUSB接続すれば、パソコン内の音楽データでDJプレイが可能に。PC上では音の波形などが見え、曲のつなぎも簡単に。

そもそもDJって何する人?

USTREAMでの動画配信などがブームの昨今。ネット上での話題として、身近に"DJ"を始めた人や、それにまつわる話題をちらほらと見かけるようになってきている人も多いはず。でも、そもそもDJって何をする人なの？という疑問をお持ちの方もいることだろう。一般的にDJは「選曲者」という意味となり、レコードやCD、PCの音楽データなどから選曲し、巧みに曲をつなぎ合わせて、リスナーを踊らせることが仕事。ダンスミュージックが好きな人なら、かなり身近な存在かもしれないが、最近はPCDJなどが低価格で購入できたり、アニソンやアイドル限定DJイベントなどが各地で開催されることもあって、これまでとは異なる層が興味を持ってきているようだ。



◀テクノ・ハウス・ロック・ヒップホップからJ-POP・アニソンと、選曲のジャンルは多岐にわたる。共通項は音楽で踊らせること！

DJとは…曲をつなぎ踊らせるプロ！

DJ初心者はPCDJから始めてみよう！

DJを始めてみたい……けど何から買っていいかわからない人には、手頃な値段&オールインワンでスタートできるPCDJがオススメ！

Spin

Macユーザーの強い味方！ CDJへの以降も視野に入れてるならコレ！

Macユーザーにオススメなのがこの「Spin」。「Typhoon」同様MIDIコントローラと専用ソフトがパッケージされている。こちらに付属しているソフトは波形表示がないので、CDJを使う感覚でプレイができるのが特徴。またiTunesとの完全同期も可能なのがうれしい。価格はこちらも3万円前後と、かなりオススメ。現状はMacのみの対応となる。

▶Typhoonとの最大の違いは、画面にレコード盤のように表示されるので、プレイヤーにレコードを置くような感覚でDJプレイができること。今後CDやレコードへと考えている人はこちら！



MacユーザーならSpin!

DATA

Spin USB MIDI & AUDIO CONTROLLER
価格：オープン（市場実勢価格 ¥29,800）

Typhoon

Win&MacどちらでもOK！ TRAKTORの練習にも最適

PCDJ初心者にオススメなのが、Vestaxの「Typhoon」。MIDIコントローラとPCDJユーザーには最もポピュラーなソフトである「Traktor」シリーズの「ToraktorLE」がセットになっているので、パソコンさえあれば、コントローラをUSBにつないですぐにDJプレイが可能！ 価格も3万円前後とリーズナブルなので、最初はこれで練習してみては？

▶軽量で持ち運びも簡単。ノートパソコンとセットで使えば、友達とのちょっとしたパーティなどにも持っていくことができるので、注目の的に！ DJが身近になる1台だろう。



PCDJ道を行くならTyphoon!

DATA

Typhoon USB MIDI&AUDIO CONTROLLER
価格：オープン（市場実勢価格 ¥29,800）



体験レポート SPINでDJ始めてみた

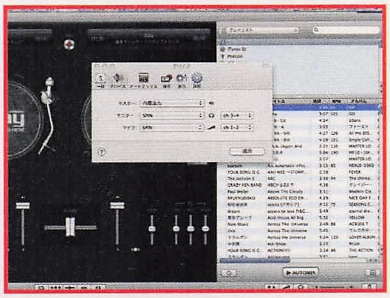
ここでは、前のページで紹介したSpinを使って実際にDJプレイの流れを解説していこう！　ということで、アイドルソングやゲームミュージックには詳しいけど、DJ機材を触るのは初めてのゲームアイドル・古川未鈴ちゃんに、ゼロからのスタートで、実際に体験してもらいました！



DJに挑戦する古川未鈴ちゃん
秋葉原の“現在”と“未来”を体現する“次世代型ゲームアイドル”。2010年12月リリースNewシングル「トゥインクルリンク」も好評発売中！　ブログ http://ameblo.jp/mirin-9/

設定編 パソコンさえあれば設定も簡単！ CD-Rでインストールするだけ！

付属されているCD-RをCDスロットに入れて、あとはディスプレイに表示される手順にそって作業すれば、簡単にインストール完了。あとはUSBケーブルでSpin本体とパソコンをつなげばOK！　環境設定→デバイスでマスターを内蔵出力に。モニターをSpinに設定しよう。



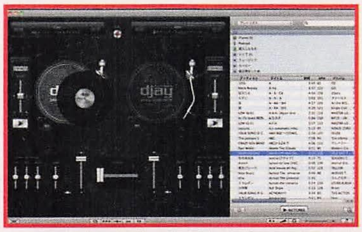
◀オペレーションシステムにはMacOSX 10.4.11以降が必要（10.6対応）。事前にiTunesに曲を入れておけば、インストールと接続が完了後、すぐにDJプレイを始められる。曲はジャンルなどをあらかじめフォルダ分けしておこう。

PLAY編 基本的な操作を覚えて、好きなように曲をつないでみよう！

設定と接続が終わったら、早速DJプレイに挑戦してみよう！　まずパソコンで「djay」のプログラムを起動。使いたい曲はiTunesにインポートしておこう。Spin右下にヘッドホンを挿し込むのも忘れずに！

1 まず1曲目を選曲しよう!

選曲はパソコンのデスクトップ上ですべて行う。画面右にiTunesに入っている楽曲が表示されるので、そこからかけたい曲を選曲しよう。選曲したら曲名をターンテーブルへドラッグ＆ドロップするだけ！　そのとき、Spin中央にあるクロスフェイダーをドロップしたターンテーブルと逆にしておくことが重要！



▲iTunesで作ったプレイリストがそのまま表示されるので、事前の選曲にも便利！

2 ヘッドフォンでモニタリング!

ターンテーブルにドロップした楽曲が読み込まれ、Spinのスタートボタンを押せば曲が頭から再生される。本体中央のヘッドホンボタンを押して青く光らせれば、ヘッドホンから音が出るので曲の調子をチェックしよう。音量の調整はGAINボタンですることができる。



▶片方の耳だけでモニタリングしているのは、実際に出ている音と聴き比べるため！

3 cueを設定しよう!

ヘッドホンで曲再生スタートのポイント（cue）を設定しよう。スタートボタンの右のSETボタンで曲のスタート位置を記憶させ、その右の矢印の付いたボタンを押せば、設定した位置へと移動。曲がそこから再生される。



クロスフェーダーをちゃんと逆にしておかないと、いきなり外に音が出てしまってビックリすることになっちゃいます！　あと、GAINは曲をドロップするごとにリセットされてしまうので、毎回ちゃんと設定し直そう！　これ、凄く大事だよ!!

現役DJに聞く「DJって素晴らしい！」

ここではこれからDJを始めてみようと思っている人のために、先輩DJのみなさんにその魅力を語っていただいた！



D-YAMA（MOGRA店長）

今最も注目を集めているDJBar「MOGRA」の店長。DJとしても、MOGRAのみならず、さまざまな箱で活躍している。MOGRA注目のイベントは、2月5日開催の「ANISON MATRIX!! vol.9」。詳細は欄外またはHPを参照！

レンタルブースで現場を体感できます

秋葉原らしくありながら、今までのクラブカルチャーとして成立しているDJBarがMOGRAなんです。フロアでネットブック開いてる人なんて、他のクラブでは絶対いないじゃないですか（笑）。秋葉原という特殊な土地にあるので、アニソンとか自分の好きな曲でDJをやってもいいという意識が（秋葉原に通う人に）あまりなかったと思うんです。そのへんをMOGRAから発信していきたいなと、レンタルブースというシステム（毎週火曜に予約制でDJブースを一般開放している）を始めたんですよ。現場でやってみて、それで楽しかったらイベント開催してくれたらなと思ってます。



DJねむきゅん

電波ソングや萌え系アニメソングを主に歌う不思議系アイドル。現在、さまざまなクラブイベントで「DJねむきゅん」としても活躍。エレクトロとアニソンを結ぶ女性DJとして注目を集めている。呼吸をするがごとくヲタ芸を打つ姿は必見！

日本一キュートなDJの衝動は「どや！」

もともと前からクラブイベントとか行ってたんですけど、DJのみなさんと話してると「DJやってるのが一番楽しいよ！」と言われて。フロアで踊ってる受身な感じよりも、発信したいと思ったのがDJを始めようと思ったキッカケですね。DJって自慢だと思うんですよ。「こういうの考えてきたんだけど、どう?」「こういうの好きなんだけど見て！」とか、レアな音源を手に入れたら「どや！」みたいな。自分が「これでしょ！」って曲をかけたとき、お祭りみたいにフロアがアガったときは快感ですね。今いちばんアガる曲は、そりゃ「魔法少女☆未満」（私の曲）でしょ（笑）。

USTREAM配信もできる!

DOMMUNE（ライブストリームサイト）で一般的にも広く知られるようになったUSTREAM(以下UST)でのDJ配信。実は今回紹介したSpinとパソコンとネット環境さえあれば、配信は誰にでもできるんです！　ここでは簡単な手順を紹介していこう。著作権などのルールを守って、楽しいDJプレイでパソコンの前をダンスフロアに変えよう！

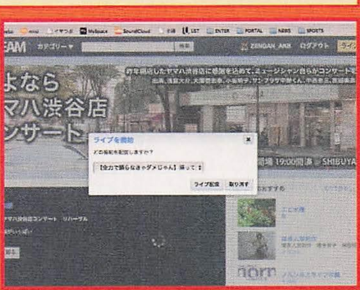
1 必要なソフトをダウンロード

配信するにはいくつかのソフトウェアが必要となるが、それも無料で手に入るフリーソフトばかり。仮想のサウンドデバイスとしてSoundflower、そして仮想ラジオミキサーとしてLadioCast。この2つさえダウンロードすれば準備はOK！ USTのライブページを開こう。

URL:**http://www.ustream.tv/**

2 Ustreamのライブ配信のページを開く

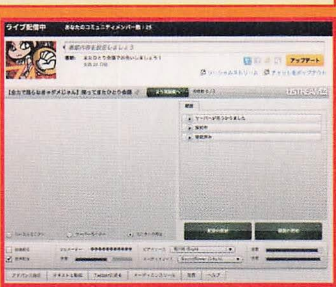
上記のアドレスにアクセスしてUSTを開いたら、まずはサインアップをしてアカウントを作成し、ログインしよう。その後、再度トップページに戻り、右上の黄色い【ライブ配信】ボタンをクリックして、ライブ配信ページを開く。



▶1つのアカウントでもいくつかの番組を持つことが可能！

3 設定を行って配信の開始を押せばスタート!

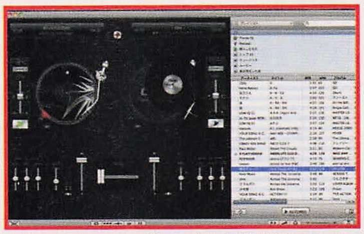
SoundflowerとLadioCastを立ち上げ、Soundflower（16ch）の設定を開始。さらにdjayのデバイスのマスター、ならびにUSTのオーディオソースも同様に設定して、配信ボタンを押せば、いよいよキミのDJプレイが全世界へ配信されることに！



▶ウェブカメラがあればプレイする姿の映像配信もできる！

4 曲を再生して、次につなぐ曲を準備しよう!

最初にかける曲の頭出しや音量のチェックができたら、クロスフェーダーを再生したいほうのターンテーブルに移動させて、曲をスタート！ ここで初めて外へ音が出ることに。次に今再生されているターンテーブルとは逆のターンテーブルに、次につなげたい曲を右のリストからドラッグ＆ドロップして、準備を始めておくこと。曲を止めないように！



▲クロスフェーダーがしっかり左端に移動できていないと、両方の曲が聴こえてしまうので要注意！

5 BPMを合わせよう!

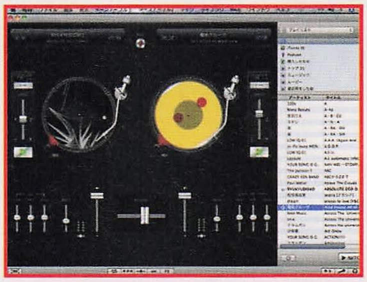
次の曲が読み込まれたら、2と3の手順をもう一度繰り返す。さらに今流れている曲から違和感なくつなぐために、SPEEDでテンポを変化させてBPM（曲の速さ）を合わせよう。デスクトップのターンテーブル横に表示されるBPMの数字を見て、同じ数字になるように設定する。



▶SpinのSPEEDのつまみを上げれば速く、下げれば遅くなることを覚えておこう。

6 リズムに合わせて曲をつなごう!

つなぐ曲の準備ができたらあとはタイミングよく曲をつないでいくだけ。まずは今流れている曲と、つなげたい曲のビートを合わせ、クロスフェーダーを4または8章節でスライドさせていこう。以降、基本的にはこれまでの動作の繰り返しでプレイしていく。テクニックは追々！



▶Spinならターンテーブルに曲のジャケットが写るので、わかりやすい！



曲調を合わせるのが最初は難しいけど、すぐに慣れたよ♪ つなぎ方（MIX）はDJによって千差万別だから、実際にいろいろな人のDJプレイを聴いてマネをしながら、自分にあったつなぎ方を探してみます！　いろんな技に挑戦したいよね！



エドボル

AKB48＆SKE48＆SDN48オンリーイベント「全力で踊らなきゃダメじゃん」の初代オーガナイザー。AKBの曲で踊りまくりたい人は要チェック！　イベントの今後の予定は、1/29(土)@宇津宮惑星　2/26(土)@秋葉原MOGRA

好きってキモチからイベントは生まれる!

イベントでDJをやりつつオーガナイズもやらせていただいてますが、イベントをオーガナイズするにせよ何にせよ、まず「好き！」という気持ちがありきだと思うんです。その気持ちを多くの人に伝える手段として、DJは一番手っ取り早い表現方法で、そんなDJが集まればイベントになると。ただ、おもしろいイベントへと昇華させていくには、多くの人に伝えるための明確なコンセプトや、本人の「楽しいことやろう！」という熱量。それがないと楽しくて一体感のあるイベントにはならないと思うんです。そして好きな音楽への感謝と気配り、それを忘れないようにすれば、イベントは誰でもオーガナイズできると思います。難しく考えるより、まずは「好き！」って言ってみたら、何か始まるかも。



HOME CUT

渋谷を拠点に活動中の3人組ターンテブリスト。エディット・ミュージックの入門書『THE EDIT』や、CD『TOWA TEI FLASH & BIG FUN MEGAMIX #02 BY HOME CUT』『Home Cut meets nonsectRadicals e.p.』などを手がける。

エディット・ミュージックの「EDIT」って何?

簡単に説明すると、曲を再編集する「REMIX」というジャンルの中の1つの手法がEDITです。REMIXの中でも時間編集を押し出したモノがEDITで、曲のA地点からB地点へ向かうとき、繰り返したり戻ったりして、その時間軸をズラすのが特徴です。EDITは時間編集なので、曲がほとんど進まないんですけど、曲をスライスしてコマ切れにしていく感じが気持ちいいんです。それは人によって刻み方、EDITの仕方が違うので、例えるなら「きき酒」みたいな感じで「あっ、このEDITの仕方はINU(※)」だよねとか「これはKill disco(※)っぽい」とか、それぞれの個性があるので、それが解るようになれば、よりEDITもおもしろいと思います。（※いずれも人気DJ）

【MOGRAで開催される注目のDJイベント情報】ANISON MATRIX!! -アニソンマトリクス- vol.9
■日時：2月5日 23:00～　■料金：男性 2,500円　女性 2,000円(1ドリンク付)　■内容：「アニメソングをDJらしくクラブらしく」をテーマに掲げたイベント。アキバな人たちにもなじみのある音楽を個性豊かなDJたちが流してくれる。DJによってはアニメソング以外にも時折ニヤっとしてしまうようなゲームネタやボーカロイド、東方などが流れることも。



(iPhone＋ラジコンヘリ)×拡張現実＝楽しい！

大人のおもちゃ AR.Droneを遊ぶ

AR.DroneはiPhoneやiPadを使って飛ばせるだけのラジコンヘリではない。iPhoneの画面を通した空の風景は、自分の目で見るのとは違う、新たな世界を作り出している。ここではそのAR.Droneの楽しさを紹介する。



AR.Drone

●メーカー：パロット　●実売価格：¥30,000（税込）前後
●販売店：Amazon.co.jpなど　●通信範囲：最大50m　●最高飛行速度：時速18km　●後続時間：約12分（必要充電時間90分）　●カメラ：フロント（640×480ドット）、垂直（176×144ドット）　●サイズ：525×515mm（W×D）　●重量：約420g

最新の拡張現実はフランスからやって来た！

AR.Droneは、フランスのワイヤレス機器メーカーであるパロット社が開発したiPhoneなどで制御できるラジコンヘリコプターだ。とはいえ、同社はこれをただのラジコンヘリとしては扱っておらず、新たなゲームプラットフォームなのだ主張している。これはどういうことか説明しよう。ヘリ本体の前面と下部に搭載されているカメラからの映像が、iPhoneの画面に常に送られて表示される。上空の映像をそのまま楽しむのもいいが、iPhoneをそのまま映像モニターとしてだけ使うのはもったいない。

そこで、iPhone側で受け取った映像を加工することで、AR.Droneのカメラの前に実際に加工した実物があるように見せることもできる。これを拡張現実（＝AR）という。そしてパロット社は、このAR.Drone用アプリの開発用キットを無料で提供し、世界中のクリエイターの手によって、AR.Droneを使った画期的なアプリが出てくることを期待しているとのこと。

そこで今回、独創的なアプリを出し続けているクリエイター・RucKyGAMES氏に実際にAR.Droneを触ってもらい、AR.Droneを使ったゲームアプリのアイデアを聞いてみた。

AR.Droneでできるコト

AR.Droneは、離陸するとすぐに地面から一定の距離でホバリングを始める。通常のラジコンヘリでは難しいホバリングがいとも簡単にできてしまうのは、AR.Droneならでは。アプリ「AR.FreeFlight」を使えば、画面に乗せた指を動かすだけで、ヘリを自在に操ることができる。ワンボタンで自動的に着地してくれるので墜落の心配も少ない。



▶慣れは必要だが、iPhoneをコントローラ代わりにして自在に飛ばせる。



▶地面から一定の高さで自動的にホバリング。そのための操作は必要なし！

2台のAR.Droneで鬼ごっこ！

有料アプリ

AR.Pursuit



2台のAR.Droneを使って鬼ごっこができるアプリ。価格は¥350。鬼は画面内に自動で放たれるミサイルを相手に当てると、相手の体力を減らすことができる。制限時間内に体力を0にできれば鬼の勝ち、逃げ切られたら相手の勝ちだ。

これがなくちゃ始まらない基本アプリ！

無料アプリ

AR.FreeFlight



AR.Droneを動かすために必要な基本アプリ。AR.Droneのカメラから送られてきた画像をそのまま表示し、加工などの機能は持たない。本体のアップデートなどを行う機能を持っており、まさしくAR.Drone用の基幹ともいえる。



ドッグファイトは漢のロマン!!

奇才の iPhone アプリクリエイター「RucKyGAMES」氏が考える AR.Drone の発展的活用法

話し手：RucKyGAMES　聞き手：週刊アスキー編集部 倉西誠一

AR.Droneそのものをどうにかしようとする2人

倉西 今日はAR.Droneを飛ばしてもらったんだけど、どんな感触だった？

RucKyGAMES（以下、RG） 新宿中央公園はすごく寒かった(当日最低気温0度)。

倉西 そういうことじゃないでしょ（笑）

RG あと、上空は風が出ているのか、勝手に移動してしまうことがありましたね。それで屋外用のボディに交換すると、今度はプロペラがむき出しなので怖い（上の写真）。

倉西 ああ、なるほど。室内じゃないと細かい動きは厳しいんだな。『i-刺身』のようなバカバカしいアプリは作れそう？　例えば、刺身の上にAR.Droneを着地させるとか。

RG あ、こういうのはどうでしょう。お刺身の盛り合わせにギリギリまでAR.Droneで近づいて、上に乗っているタンポポだけ飛ばせたら勝ちとか。

倉西 おもしろいけど刺身はどうするの？

RG 自分で用意するんです。

倉西 そりゃ無理だろう（笑）

RG それでは輪投げなんてどうでしょう。前進と上昇を同時にして斜めに飛ばしたら、そこで制御を切っちゃうんです。それで目的のところに落とせるかを競う。

倉西 デジタルの最先端からいきなりアナログになってしまった。

RG 円を描くように飛ばせてどうにかするアプリも考えてみたんですけど……そういえば、なんで最初に飛行機だったんでしょうね。車のほうが楽だったと思うんですが。

倉西 まあ、単純に飛ばしてみたかったんだろうね。あと、部品点数が飛行機のほうが少ないというのもあるかも。

RG 先日、iOSやAndroidで動かす冷蔵庫なども、海外で展示されてましたね。

倉西 洗濯機だったら端末の傾きで洗濯物の偏りを直してみたりしてね（笑）。

RG 今回はAR.Droneでしたけど、今後iOSとかで動かせる機器がこれからもっと出てくるとやる気が沸いてきますね。

INTERVIEW

爽子に似てる!? ヒロインとキャストのピュアすぎる共通点



黒沼爽子役

能登麻美子

大沢事務所所属。1998年のデビュー以降、「マリア様がみてる」シリーズ（藤堂志摩子）、「地獄少女」（閻魔あい）、「大正野球娘」（宗谷雪）などの役をはじめとして、多数のアニメ作品に出演。そのほか、舞台への出演、企業CMでのナレーションなど幅広く活躍中。



待望の第2期が大好評放送中！ ヒロイン・爽子はどう作られる？

——第1期の放送から久しぶりの収録となったと思いますが、爽子を演じる感覚はすぐに取り戻せましたか？

能登　はい。「君に届け」の繊細な物語を演じられる心の状態に私が戻れるだろうかと、収録前はちょっと不安だったんですが、いざ始まってみたらすんなりと爽子の気持ちに入っていくことができて安心しました。

——能登さんご自身、爽子に似ているところはありますか？

能登　アニメ第1期のエピソードで、爽子が風早くんに「小さい頃は1人遊びが好きな子供だった」と語る場面があるんですが、私も小さい頃は絵を描いたり、空想ごっこみたいな1人遊びが好きだったので、1人でいることが平気なのは似てるかも（笑）。今でも、1人でふらっと旅行とかに行っちゃいます。

——なるほど。「君に届け」は、キャラクターそれぞれに四字熟語の座右の銘がありますが、能登さんご自身の座右の銘は？

能登　「一期一会」ですね。人との出会いに関してはもちろんですが、演技に関しても、すべての瞬間が常に最初で最後のものである、と意識するようにしています。

——アニメ第1期では爽子と風早くんが初詣に行くシーンがありましたが、2011年は初詣には行かれましたか？

能登　元旦に近所の神社に行ってきました。特に何かを願って手を合わせたということはなくて、「今年もよろしくお願いします」みたいな感じで……無心でした（笑）。

——煩悩がないのですね（笑）。最後に、アニメ第2期の見どころを教えてください。

能登　今後のお話は、原作のセリフとは若干表現が変わっている部分がありますが、しっかりアニメとして楽しめるようになっていますので、さまざまな登場人物の気持ちになって、いろんな感情を震わせながら見ていただけると嬉しいです。

GAME

2年生になった「爽子と風早くん」の高校生活を体験！

2009年にバンダイナムコゲームスから発売された『君に届け ～育てる想い～』に続くゲーム化第2弾。北幌高校2年生となった爽子たちの学校生活を"爽子視点"で体験できる。学園祭の成功を目指しつつ、爽子の行動指針である「心がけ」を決めて爽子を成長させていこう！



『君に届け ～伝えるキモチ～』

●DS　●AVG　●4月7日発売予定　●通常版¥5,040（税込）／プレミアムパック¥6,615（税込）　●バンダイナムコゲームス

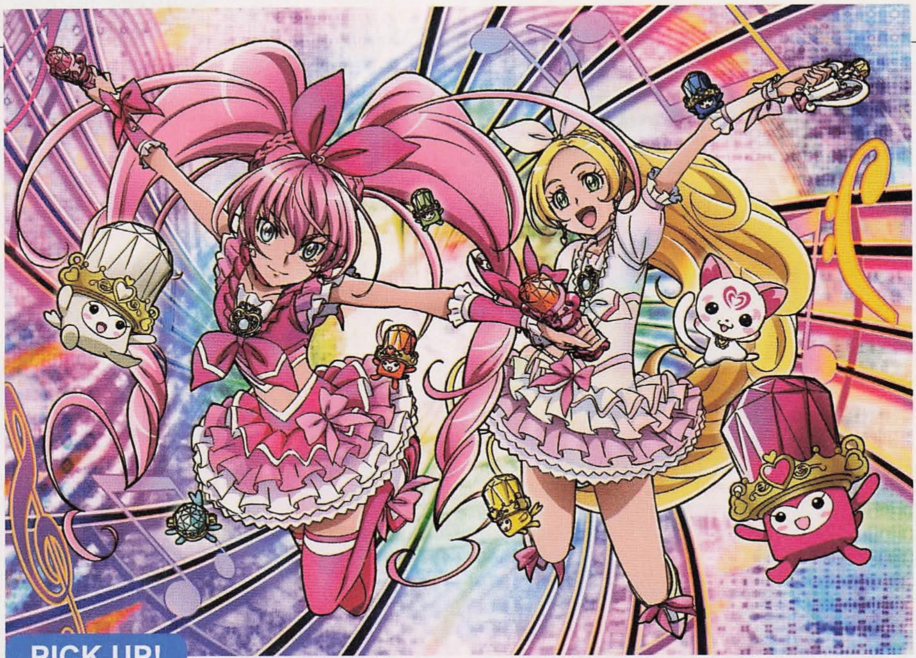
TV

君に届け 2ND SEASON

日本テレビ系（一部地域除く）にて、1月4日より毎週火曜深夜24:59から放送中（時間は変更の場合あり）。右のパッケージが目印のDVD第1巻は、3月2日に発売。

好評連載中のコミック「君に届け」を原作とするTVアニメ。引っ込み思案な女子高生・黒沼爽子の純真な心や、彼女が大切に想う人たちとの触れ合いを情感豊かに描く。第2期のepisode.1～3が収録されるDVD第1巻の初回生産分は、君届ピンズ2個セット、原作者によるイラストポストカード、3／5イベント特典「スペシャル君届ピンズ」の引き換え券をはじめとした特典が大量に付属。予約して確実にゲットすべし！





風の電撃オンライン便り
注目しているアニメ監督は？

こんにちは、てけおんです。今月は電撃オンラインにて"好きなアニメ監督は？"というお題でアンケートを募集しました。結果はこんな感じです！

1位 水島努
「ハレグゥ」などのコメディ作品を推す声だけでなく、ときおり見せるシリアスなドラマ部分も評価されました。

2位 新房昭之
固有の作品を評価する声より、いわゆる"シャフトっぽい"作品が好きだという声がかなり目立ちました。

3位 谷口悟朗
「プラネテス」が好きという意見が多数。「スクライド」のようなアクション作品をまた観たいとの声も。

4位 佐藤順一
女の子向けの作品を多く手がけている監督は第4位。「ケロロ」が好きだという人も票を入れていました。

5位 山本寛
作品だけでなく、露出の機会が多い山本監督。最新作の「フラクタル」はどんな作品になるのでしょうか？

宮崎駿監督や富野由悠季監督などの声も上がるかと思っていましたが、近年のTVアニメ作品で活躍している人にスポットが当たる結果となりました。なかでも山本監督は、最新作「フラクタル」の放送前のさまざまな発言を受けて注目している人が多かったようです。ちなみに、6位以下のランキングは電撃オンラインにて近日掲載予定なので、お楽しみに〜。

●電撃オンラインはこちらからアクセス!!
http://news.dengeki.com/

PICK UP!
今度の"ふたり"はケンカばかり!?



北条響（ほうじょうひびき） 南野奏（みなみのかなで）

幼なじみの北条響と南野奏は、中学生になってからは顔を合わせるとなぜかケンカばかり。そんな2人の関係がどう変化していくのかにも注目！

TV スイートプリキュア

ABC・テレビ朝日系にて、2月6日（日）より毎週午前8時30分から放送開始予定。

ファン待望のシリーズ最新作がついに放送開始！ 今作の主人公は、キュアメロディ・北条響とキュアリズム・南野奏の2人。彼女たちは、音楽の国「メイジャーランド」からやってきた妖精・ハミィと協力し、「伝説の楽譜」に記された幸福のメロディを不幸のメロディに変えようとたくらむ悪の王・メフィストと戦う。前作からキャラクターデザインが一新されているのも見どころの1つ。

QTVビデオ広報部・えなの ケータイ動画人気ランキング



あけよろ〜！ QTVビデオ広報のセクシーえなよ♪ 2010年を締めくくる、昨年12月の携帯動画ランキングをお伝えするわよ。

●2010年12月の視聴ランキング

1	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚 東京編	4643P
2	グラップラー刃牙 最大トーナメント編	4291P
3	鋼殻のレギオス	3963P
4	俺の妹がこんなに可愛いわけがない	3891P
5	メルヘヴン	3762P

※ポイント（P）はQTVビデオでの視聴データに基づいた指標です

やはり、12月から配信が始まった作品がひしめいているわね。その混戦のなかで、生誕15周年の「るろうに剣心」が頭1つ抜け出ているわ。「るろ剣」の配信はシリーズ毎に分かれているから合計するともっとたくさん見られているかも。次回は新作アニメがどれだけランキングに食い込んでくるかが見ものよ。

ケータイNo.1動画サイト「QTVビデオ」

●アクセス方法
QRコード、下記アドレス、欄外のアクセス手順のいずれかから閲覧可能！

●URL
http://video.qtv.co.jp/?prid=dengeki

イベント 銀魂桜まつり2011（仮）



4月3日、両国国技館にて開催。前売り券はS席が¥6,500、A席が¥4,800（税込）。チケットの問い合わせはキョードー東京（0570-064-708）まで。

人気アニメシリーズ「銀魂」の最新シーズンが4月に開始されることを祝して、主要キャストと関連アーティストによるイベントが開催される。昼の部と夜の部の2回公演で、チケットは2月5日より各種プレイガイドで発売開始。

Blu-ray & DVD BLACK LAGOON Roberta's Blood Trail 003



●発売中（1月7日発売）
●BD版¥7,980（税込）／DVD版¥6,930（税込）
●ジェネオン・ユニバーサル

タイの裏社会に属する人間たちが繰り広げる戦いを克明に描く「BLACK LAGOON」のOVAシリーズ第3巻。TV放送から続くストーリーはOVAで第3シーズンに突入！ 今後、同シリーズは第4巻が3月2日、第5巻は5月11日という隔月のペースでリリースされていく予定。

ETC 「とある魔術の禁書目録Ⅱ」ネットブック





●1月下旬より出荷
●¥69,800（税込）
●株式会社ユニットコム

TVアニメが大好評放送中の「とある魔術の禁書目録Ⅱ」。その描き下ろしイラストをノート天板にプリントしたネットブックが登場（天板のデザインは左の2種類）。このほか、オリジナルの壁紙12種やデスクトップテーマ4種、キャラクターによる20種のシステムボイスも付属する。見た目も実用性もバッチリ！

映画 蒼穹のファフナー HEAVEN AND EARTH



2010年12月25日より全国の映画館で公開中。●劇場版公式サイト（http://fafner.jp/h-and-e/）

2004年に放送されたロボットアニメ「蒼穹のファフナー」の劇場版が公開中。脚本は冲方丁氏、キャラクターデザインは平井久司氏、アニメーション制作はXEBECと、主要な制作スタッフはそのままに、再び「ファフナー」の世界が描かれる。上映館は上記の公式サイトでチェック！

※「QTV」アクセス方法：[i-mode]iメニュー > メニューリスト > 動画 / ビデオクリップ > アニメ / 特撮 >> アニメ / ドラマ QTV ビデオ [EZweb]auone> メニューリスト > ビデオ > アニメ / ドラマ QTV ビデオ [Yahoo! ケータイ]Yahoo! ケータイ > メニューリスト > 動画 > アニメ > アニメ / ドラマ QTV ビデオ [Android]Android マーケット > アプリケーション > マルチメディア >QTV ビデオ

単行本 **放課後のカリスマ（5）**
スエカネクミコ

●発売中（2010年12月25日発売）
●¥610（税込）
●小学館（IKKIコミックス）

ストライカーの襲撃を受けたセントクレイオ学園。両陣営ともに多数の死傷者を出しながらも、事件はなんとか鎮圧される。そんな混乱のさなか、ストライカーの構成メンバーであり、史良と瓜二つの男・カイが学園側に拘束される。カイは、学園に在籍している史良とクローンたちに、前世代クローンの学園生活や、学術研究発表会のあとのオークションによって買い手がついたクローンのたどる行く末を語り聞かせる。それを聞いた史良たちは……。





INTERVIEW

僕がアイツでアイツが僕で!? 魅力的なクローンを生産し続けるスエカネ氏に聞く！

エリザベス×ナイチンゲール!? 意外な「放課後のカリスマ」の展開！

――「放課後のカリスマ」の第5巻の見どころを教えてください。

スエカネ　主人公の史良くんたちより前に学園にいた、前世代の偉人クローンたちの話がメインです。クローンなので、前世代の偉人と同じ名前を持っていても、前世代と現世代では少しずつ性格が違ったりしているので、そのあたりを楽しんでください！

――実在した偉人のクローンが数多く登場する本作ですが、それぞれにビジュアルや性格的なモチーフはあるのでしょうか？

スエカネ　メインの登場人物で、仲よしグループである史良、ナポレオン、フロイト、一休、ナイチンゲール、エリザベス一世あたりは「キャラクター漫画」としてのバランスに重点を置いています。そのほかのキャラクターについては、比較的オリジナルの偉人の見た目や性格に近くなっています。

――ナポレオンやエリザベスといったクローンの学生たちの学園生活や、学園を襲ったクローンたち、また「オリジナルの人間」を描くにあたり、注意している点やこだわっている点はありますか？

スエカネ　特に意識していることはありません。強いていえば、個々のキャラクターが魅力的に感じられるように描いているつもりです。

――以前、ゲーム制作にも携わったことがある先生ですが、漫画の制作とゲームの制作においてキャラクターの作り方にはどんな違いがあるのでしょうか。

スエカネ　ゲームは分業制なので、作品全体の一部にしかかかわれないのですが、漫画は全部を1人で描くことができるところが大きな違いでしょうか。キャラクターを作るうえでは、どちらもそれぞれ違ったおもしろさがありますね。

――先生は普段、TVゲームをプレイされますか？　もしお好きなタイトルがあれば教えてください。

スエカネ　第1作目の『ゴッド・オブ・ウォー』です。このソフトと一緒にPS3を買いました。ちょっと気持ちが落ち込んでいた時期にプレイしたのですが、このゲームのおかげで脳汁がたくさん出て、何に落ち込んでいたのかを忘れてしまうくらいでした。……とにかく内容が難しすぎて（笑）。こんなに難しいものを楽しんでいるアメリカ人ってすごいな！　と思いましたが、続編である『II』と『III』は少しだけ難度がやさしくなっていたので、そこにアメリカ人の人間味を見たような思いです（笑）。

――（笑）。最後に、「放課後のカリスマ」の今後に期待している読者にメッセージをお願いします。

スエカネ　ナポレオンと一休、エリザベスとナイチンゲールをもっとイチャイチャさせることをここに誓います（笑）。ただ、シリアスな展開が続いている「放課後のカリスマ」でそれをやるのは難しいので、昨年12月からIKKIの公式サイト「イキパラ」（※）で連載を始めたアナザーコメディ「放課後のかりちゅま」で実現させようかと。いろいろな意味でご期待くださいね！

緊迫するクローンたちの対立

ナポレオンやナイチンゲール、モーツァルト、ヒトラーといった歴史上の偉人のクローンを集めて教育するセントクレイオ学園。テロリスト集団の「ストライカー」は、クローンの絶滅を目標に学園を襲撃。世代の違う同人物のクローン同士が戦闘を繰り広げた。




セントクレイオ学園
偉人クローンの教育を行う。上の画像は生徒たちで、下の画像は学園を運営する理事長と職員。

恐怖 →
← 襲撃



ストライカー
セントクレイオ学園OBのクローンたちで組織されたテロリスト集団。クローンの絶滅を目指す。

※「イキパラ」URL（http://www.ikki-para.com/）





三五からの好意にどうこたえていいのかわからず、渡されたプレゼントの時計を付き返してしまうイワ。ちなみにイワの頭は初めての美容院でパーマに失敗してしまった状態。

月イチ漫画ニュース

COMIC ZINのバイヤーに聞く アキバの最新漫画事情

当店では、「Fellows！」（エンターブレイン）、「楽園」（白泉社）、「GELATIN」（ワニマガジン社）が、全国の単店舗のなかで最も売れています。単行本は、主に第1巻目が出たばかりの作品をプッシュすることに力を入れていますね。その一方で、「しょぼにゃん」（少年画報社）のようなコンビニ売りの漫画、ファミリー4コマ、商業デビュー前の作家の同人誌など、より深く漫画を読みたい層に訴えるものには、目を引くポップを付けるなどして気を遣っています。秋葉原は情報のサイクルが速いですが、当店で新作・旧作を問わず「おもしろい本」を見つけてほしいですね。（COMIC ZIN・塚本浩司）



店舗の最新情報は公式サイト（http://www.comiczin.jp/）とtwitter（http://twitter.com/comiczin）を参照。

単行本 ちくたくぼんぼん（2）
勝田文

●発売中（2010年12月17日発売） ●¥440（税込）
●集英社（クイーンズコミックス）

時は昭和初期。奉公のため東京で暮らしているイワは、奉公先の主人が連れてきた少女・央子を部屋にかくまうことになった。時計屋の三五は、自身のイワへの恋心に気づいて想いを彼女に伝えるが、イワは彼の気持ちにうまくこたえることができない。央子の失恋や奉公先の息子・都一の過去の恋の話に影響されながらも、イワは自分自身に訪れた“初めての恋”にとまどうのだった。

PICK UP!

12月には新刊がもう１冊！　サイン会イベントも開催

上で紹介している「ちくたくぼんぼん」が発売された12月に、白泉社からは同作者の「プリーズ、ジーヴス」（原作はP・G・ウッドハウスの「ジーヴス」シリーズ。翻訳は森村たまき）の第2巻も発売された。この“同月2冊刊行”を記念して、渋谷TSUTAYAは勝田文氏のサイン会を開催。イベントに参加するにはこの2冊を同店舗で購入するともらえる整理券が必要だったが、整理券はすぐさま定数に達した。サイン会は好評のうちに終了し、勝田氏の人気の高さがうかがえるイベントとなった。

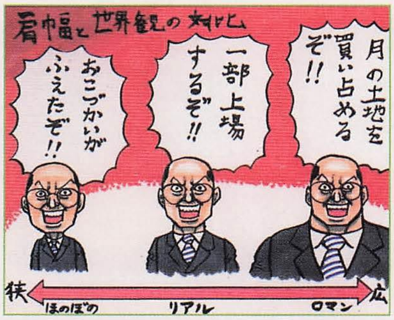
ジェントルメン中村の ワタシも語りたい！

イラスト・文／ジェントルメン中村

ジェントルメン中村 PROFILE

漫画家。2003年に別冊ヤングマガジンでデビュー。代表作は「パチスロ男爵」と「プロレスメン」。

読者諸兄、今回お勧めするのは「爆音列島」（講談社刊・アフタヌーン連載中）です。暴走族出身の作者による半自伝的漫画ですが、私がこの作品に感じる凄みの1つに、主人公をはじめとする登場人物の“妙に現実的な狭い肩幅”があります。腕力よりも気合いと度胸と行動力を武器とする主人公の個性にもマッチしているうえ、ケンカバトル的要素を排して、集会や組織運営の生々しい臨場感に重きを置く作品世界を体現しているからです。強そうにディフォルメされていない、等身大の狭い肩幅がかもし出す本物（モノホン）のリアル感をぜひ味わってください。



単行本 COPPELION（9）
井上智徳



●発売中（1月6日発売）
●¥580（税込） ●講談社（ヤンマガKCスペシャル）

長きにわたって続いた小津姉妹との死闘に終止符を打ち、人命救助の任務を遂行したコッペリオン保健係の荊、葵、タエ子の3人。しかし、平穏もつかの間、ほかの生存者を捜すため放射能で汚染された新宿を訪れた3人の前に、中性子を操るという驚異的な能力を持つコッペリオン・円谷真奈が立ちはだかる。

単行本 放浪息子（11）
志村貴子



●発売中（2010年12月24日発売） ●¥651（税込）
●エンターブレイン（ビームコミックス）

中学3年生になり、声変わりが始まったことにとまどい、違和感を感じ始める修一。クラスの担任のことが気になり始めるよしの。更科に自分の心情を伝えることができた白井……と、少年少女たちの悩みは尽きない。修学旅行や文化祭といったイベントが行われ、彼らの中学生活は終わりへと向かっていく。

単行本 フラクタル（1）
原作：マンデルブロ・エンジン（山本寛・岡田麿里・東浩紀）／作画：赤﨑睦美



●発売中（1月22日発売）
●¥590（税込） ●スクウェア・エニックス（ガンガンコミックスONLINE）

ネットワークが世界を管理する未来。少年と少女の冒険の先にあるものとは？　本誌では、話題のSFアニメをコミカライズした本作を3名様にプレゼント。住所と氏名を明記のうえ「“フラクタル”プレゼント係」と記載して、P.162のお便りの宛先までご応募ください。締め切りは2月25日（当日消印有効）。

単行本 ナンバデッドエンド（11）
小沢としお



●発売中（1月7日発売）
●¥420（税込） ●秋田書店（少年チャンピオンコミックス）

職員会議の結果、復学が決定した難波剛だったが、中学時代の恩師をかばい、結果的に高校を退学することになってしまう。彼の突然の退学にクラスメイトたちは心配するが、当事者である剛は喧嘩に明け暮れる日々を送る。そんななか、地元の暴力団員である梶原が剛に仕事を持ちかけてくるのだが……？

CD **ティン・パン・アレイ**



●発売中（1月19日発売） ●DVD付初回盤￥3,200／通常盤￥2,800（各税込） ●日本コロムビア

待望のメジャー2ndアルバムは、志磨遼平（Vo）以外のメンバーはほぼ参加せず、鍵盤、ホーン、ストリングスといった外部ミュージシャンを全編に起用して制作された意欲作。ロマンチックな世界観はロックファン以外も必聴だ。



PROFILE

志磨遼平（Vo）、越川和磨（G）、栗本ヒロコ（B）、富士山富士夫（Dr）による4人組ロックバンド。2003年に結成。2010年4月にアルバム「毛皮のマリーズ」で日本コロムビアからメジャーデビュー。

INTERVIEW

時代の空気を描いた傑作ポップ絵巻 2ndアルバム「ティン・パン・アレイ」堂々完成

毛皮のマリーズ



▲昨年12月17日、東京・SHIBUYA-AXで行われた全国ツアー最終公演の模様。超満員の観客がフロアを埋め尽くした。

ボーカル志磨遼平が明かす使命感「誰かが作らなくちゃいけなかった」

――このアルバムにはかなり手ごたえを感じてるんじゃないですか？

志磨　はい。でも実はこのアルバムは自分で作った記憶がないんですよね。何かにとりつかれてたというか、僕はこのメロディをピックアップしただけ。僕のものでもないし、毛皮のマリーズのものでもない。竹やぶから1億円出てきた！　みたいなもんですよ。

――何かが志磨さんにこれを作らせた？

志磨　あのね、このアルバムの何が素晴らしいって、今こういうムードがあるってことなんですよ！　やっぱり今、素晴らしい何かが生まれてるんですよ、絶対に。

――単に毛皮のマリーズがブレイクして気分がいい、っていうだけではなく……。

志磨　うん、それだけじゃないです。だって、単に僕らが調子いいってだけだったら、やっぱりロックンロールをやったと思いますもん。だけどこのアルバムは誰かが作らなくちゃいけなかった。そのボールがちょうど僕の前に転がってきた、っていうことですよね。「ええ？　僕らは4人組のバンドやのに……」っていう感じですよ。久石譲さんとか、そういう人のところに行けばいいやん。なんで僕のところに来るんや？　っていう（笑）。

――そういう役目だったんでしょうね。

志磨　しかもそれは僕らだけじゃないと思うんです。何人かのアーティストが同じ雰囲気をキャッチして、同時多発的に起こってることなんですよ。「みんな、何か素晴らしいことが始まるよ。悪くない時代が来るよ」ってことをたくさんの人たちが表現し始めてるんです。それがどんどん世に出て行って、そういう気分が蔓延していって……そういう役目ができたことは、ホントに誇らしいです。時代が音楽を作るのかもしれないし。それもポピュラーミュージックだと思うから。

――そして今、バンド全体もとてもよい状況ですよね。愛すべきメンバーたちに恵まれて。

志磨　彼らは……いいですよ（笑）。こんな人によくついて来てくれるなって思いますもん。僕、バンド貯金から自分の家賃払ったりしてたんですよ？　終わってますよね（笑）。

――でも「ティン・パン・アレイ」は間違いなく、すごい反響を呼ぶでしょうね。

志磨　ですね。みんなに受け入れられてもつまらないですけど（笑）。「今回もいつもどおりの毛皮のマリーズ。イエーイ！」みたいなのって意味ないですからね。世の中にはたくさん素敵なことがある。その中で、まだ自分たちが手を付けていないことをやり続ける。それで何も問題ないと思うので。

（取材・文　森朋之）

インタビューこぼれ話

バンドが売れない時代は警備のバイトをしていたという志磨。立ち退き物件の見張りで8時間ずっと空き地を見ているだけという苦行のような日々を過ごしつつ、自分の才能だけは信じて疑わなかったそうです。



インタビューの完全版を音楽ニュースサイト「ナタリー」で公開中！　http://natalie.mu/

MUSIC裏コラム

音楽シーンの裏側教えます！

AKB48、ミスチル、EXILE……アーティスト密着映画ブーム到来？

2010年、エンタメ界の台風の目となったAKB48。そんな彼女たちに完全密着したドキュメンタリー映画が1月22日に全国90スクリーンで公開されました。「スワロウテイル」「花とアリス」などで知られる岩井俊二監督が製作総指揮を執った、純度100%のリアル青春群像劇です。

そこで、そういえば最近アーティストのドキュメンタリー映画って増えたかも？　と思い、調べたところザクザク事例が！　Mr.Children、たま、OUTRAGE、DIR EN GREY、HIRO（EXILE）、bloodthirsty butchers、May'n、さらにドキュメンタリーではないですが「劇場版・神聖かまってちゃん（仮）」という驚きのタイトルも陽春全国ロードショー。もはや対象ジャンルに際限なし！

大スクリーンで眺めるアーティストの表情は、ライブ最前列での光景と似て非なるもの。映画館のフカフカの椅子に腰掛けながら、その人が何を考え、何を作り、何を伝えたいのかじっくり観賞するのも素敵な時間になるのでは？



HIRO（EXILE）、ブッチャーズ、May'nの作品は2月5日一斉に公開スタート。

アーティストが語る アレがだいすき！

古川愛李（SKE48）

「工場萌え」をいろんな人に伝えたいんです！

アーティストが趣味への偏愛を語るこのコーナー。今回は二次元方面への強い愛情でも知られる古川愛李プロが、工場萌えについてじっくり語ります。



古川愛李（SKE48）

2009年春にSKE48チームKⅡの一員としてステージデビュー。昨年11月発売のシングル「1！2！3！4！ヨロシク！」で初選抜入りを果たした。二次元方面に長けた知識とトークで、現在人気急上昇中。



「SKE48 汗の量はハンパじゃない」

昨年10月の初全国ツアーから、ファイナルの神戸公演を完全収録したDVD。

最初に工場に興味を持ったのは、好きな雑誌で特集をしていて気になったのと、『ファイナルファンタジーⅦ』に出てくる工場のCGを観てから。そこでかっこいいなと思って、ネットで調べたら「工場萌え」というものがあることを知って。工場の写真をまとめたサイトで、最初はライトアップされた夜の風景がいいなと思ってたんです。でも、錆びた感じがよく見える日中もいいんですよね（笑）。

工場に萌えるようになってからは、パイプが絡んでいるようで実際には触れ合っていない、入り混じった感じが好き。煙突から煙が出てる感じもいいし、海から観て水面に反射して映ってる工場の絵もたまらない！　細かいパーツがキレイに並んでいたり、ごちゃごちゃしてたりする感じもかっこいいと思います。

SKE48のメンバーにはこの「萌え」感覚はなかなか理解してもらえないんですけど（笑）、男性の車好きに感覚的には近いのかな。こうやって工場が好きって話をよくしていたら、男性ファンの方から握手会で「すごくわかる！」って共感してもらえて。年上の方のほうがわかってもらえるみたいです。

本当にこの「工場萌え」をいろんな人に伝えたいんです。私が言っていくことで、ほかにも「工場が好き！」っていうアイドルが出てくるかもしれないし。そう考えると、ちょっとヤバイですね（笑）。

実はまだ工場自体には行ったことがなくて、高速道路を通ったときに見えるのを眺めるくらい。いつか工場見学とかしてみたいんですけどねぇ……中に入って、建物を見上げたり、いろんなアングルから観てみたい！　自分で簡単に行ける場所でもないので、電撃ゲームスさん、ぜひ工場見学企画をお願いします！

あと、SKE48の撮影で海外に行くことがあるんですけど、そのときに現地の工場で撮影したらめっちゃ新しいかなと。ちょっと新境地が開けそうですよね？（笑）

音楽現場 最前線

ライブレポーター



大山卓也／ナタリー

昨年末から人気バンドの解散や活動休止が増えてるような気がします。切ないですね。

解散ライブで7年間の歴史に幕！　ボーカル後藤まりこは「ボクの投身自殺や」と叫び客席に身を投げ入れた

ミドリ　12月30日　東京・リキッドルーム恵比寿

ミドリが昨年12月30日、リキッドルーム恵比寿でワンマンライブ「さよなら、後藤さん。」を行い、約7年間にわたる活動を終えた。後藤まりこ（Vo，G）がユーストリームで突然のバンド解散を発表し、話題を集めていたこのライブ。チケットは解散発表直後に完売し、超満員の観客がフロアを埋め尽くした。

大歓声の中、ステージに登場した後藤は、なんとスパンコールがきらめくパーティドレス姿。会場の野次を受けて後藤は「今日はヤジが多いな、来いよもっと！　パーティやぞ！」と客を煽り、アッパーなナンバーを繰り出していく。

ライブ中盤で後藤は「今日ミドリは解散します」と宣言。「安心してや、もうちょっとで終わるから。別に無理心中を計りに来たわけやない。ボクの投身自殺や。見といてほしい」と続けた。

そしてライブ終盤の後藤は、おもむろに客席に飛び込むと、密集した観客の上を歩き、そのまま観客の頭上を縦横無尽に動きながら「始めよか！　終わりを始めよか！」と咆哮。混沌とした空気の中、鬼気迫るパフォーマンスでライブを終了させた。



▲解散ライブではアンコールを含め全17曲を演奏したミドリ。写真は観客に支えられ、フロア中央を歩く後藤まりこの勇姿。（写真：五十嵐絢也）

独断レコメン部

まだまだ寒い日が続くけど、音楽シーンではホットな力作続出。この3作を聴いて心を暖めよう！（西廣／ナタリー）

東京女子流　2/9

「Love like candy floss」

アイドル界の隠れ名曲に新たな息吹



クオリティの高い楽曲を連発する東京女子流の新作は、2004年に発表されたSweetSの3rdシングルのカバー。すでにライブでも披露済みだが、リリースに際し新たなアレンジが施されている。アイドルファンのみならず、幅広い音楽ファンに聴いてほしい1曲だ。

●ジャケットA・B・C（写真）各¥1,500　●ジャケットD¥1,000（各税込）　●avex trax

栗山千明　1/26

「コールドフィンガーガール」

千明さま×ベンジーの異色コラボ



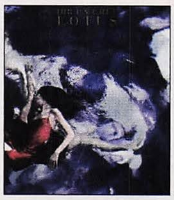
布袋寅泰とのコラボ曲「可能性ガール」に続くシングルは、浅井健一書き下ろしのロックンロールナンバー。浅井独特の世界観を、千明さまがクールなボーカルで表現している。バックを務めるのも浅井のバンドPONTIACS。ヒリヒリした極上R&Rをご堪能あれ。

●初回盤（写真）¥1,500
●通常盤¥1,050
●期間生産盤¥1,223（各税込）
●DefSTAR Records

DIR EN GREY　1/26

「LOTUS」

世界クラスの激情サウンドを堪能



1年ぶりの新作は、デス声やスクリームが一切入らないメロディアスなミディアムナンバー。海外エンジニアによるダイナミックなサウンドも聴きどころで、ハードすぎて敬遠してきた人にも強くアピールするはず。カップリングのリメイク&ライブテイクも必聴。

●初回盤¥1,890　●通常盤¥1,260（各税込）
●FIREWALL DIV.

フィギュア figma 仮面ライダー ドラゴンナイトシリーズ

①仮面ライダーストライク
●1月発売 ●¥3,000（税込）
●発売元：メディコム・トイ

②仮面ライダードラゴンナイト
●発売中 ●¥3,200（税込）
●発売元：メディコム・トイ

③仮面ライダーウイングナイト
●発売中 ●¥3,200（税込）
●発売元：メディコム・トイ

④仮面ライダートルク
●1月発売 ●¥3,200（税込）
●発売元：メディコム・トイ

⑤仮面ライダースティング
●2月発売 ●¥3,000（税込）
●発売元：メディコム・トイ

⑥仮面ライダーインサイザー
●1月発売 ●¥3,000（税込）
●発売元：メディコム・トイ

⑦仮面ライダートラスト
●3月発売 ●¥3,000（税込）
●発売元：メディコム・トイ

⑧仮面ライダーセイレーン
●3月発売 ●¥3,200（税込）
●発売元：メディコム・トイ






◀多彩なポージングが楽しめる。オプションパーツも豊富で、劇中のシーンも再現可能だ。

ドラゴンナイト、日本上陸!!

海外版仮面ライダー龍騎がfigmaに登場！

画像を見れば「仮面ライダー龍騎」（以下、龍騎）が今になって？ と思う人もいるかもしれないが、今回ピックアップするのは「龍騎」ではなく「仮面ライダードラゴンナイト」（以下、ドラゴンナイト）というシリーズのものだ。この「ドラゴンナイト」とは、日本で制作された「龍騎」をもとにアメリカでリメイクされたTVシリーズで、設定やキャラクターなど日本版とはまったく異なる、新たな物語として描かれた作品だ。

そして、その「ドラゴンナイト」がアクションフィギュアシリーズ「figma」となって、昨年12月から順次リリースされている。今回は8体のみの紹介だが、ほかにも5体の仮面ライダーがリリース予定で「ドラゴンナイト」に登場した全13ライダーが一堂に会するラインナップとなる。実際に発売中のドラゴンナイトに触れてみたのだが、figmaシリーズならではのハイクオリティな造形と、幅広い可動域は素晴らしく、この価格帯からみた仮面ライダー関連フィギュアとしてもバツグンのデキ。まさにオススメの一品だ。

GUNPLA INFORMATION 新武装が追加されたビギニングガンダム!



「模型戦士ガンプラビルダーズ」で主人公・ハルのガンプラ「ビギニングガンダム」に追加パーツを施した最終形態がいよいよ登場。両刃のビームサーベルやビームシールドなど、新武装も多数付属。



▲クリアパーツが多数付属し、劇中のビーム噴出演出も再現できる。

HG 1／144 ビギニング30ガンダム
●1月下旬発売 ●¥2,310（税込）
●バンダイホビー事業部

ボリス・シャウアーが駆るライバル機も登場！

ガンダム ver.G30thをベースにシャウアーがオリジナル強化を施した（という設定の）ガンプラが、フル武装で登場。



HG 1／144 フォーエバーガンダム
●発売中 ●¥2,100（税込）
●バンダイホビー事業部

フィギュア リボルテックヤマグチ No.101 ガンバスター



●2月15日発売
●¥2,980（税込）
●発売元：海洋堂

『スパロボ』シリーズでもおなじみのアニメ「トップをねらえ！」から、大型マシーン兵器「ガンバスター」がついにリボルテックに登場。パーツ組み換えによるバスターマシン1号&2号への変形機構を搭載しているほか、縮退炉エフェクトパーツなどのオプションパーツも充実。クライマックスシーンの再現もできる。

TOY スーパーロボット超合金 シンケンオー



●2月発売 ●¥5,040（税込）
●発売元：バンダイコレクターズ事業部

今なお人気の高い戦隊シリーズ「侍戦隊シンケンジャー」から、主人公5人が操る"折神"が合体した「シンケンオー」がスーパーロボット超合金でリリース。変形・合体ギミックは未搭載だが、そのぶんスタイリッシュなプロポーションと高いアクション性を両立。必殺技を再現するエフェクトパーツも付属している！

TOY モンスターハンター狩猟武器 コレクション Vol.4



●2月発売 ●¥630（税込）／1BOX（10箱入り）：¥6,300（税込） ●発売元：カプコン

『モンスターハンター』シリーズの武器を立体化したトレーディングフィギュア第4弾。今回は、『MHP3rd』初登場の武器・スラッシュアックスを含む、双剣、大剣、太刀、狩猟笛、ガンランス、弓にシークレット1種類の全8種類で登場。武器の変形・収納ギミックも再現されており、全種類の台座を合体させると訓練所武器置場も再現できる。

フィギュア 俺の妹がこんなに可愛いわけがない 1／8高坂桐乃　黒猫



高坂桐乃●2月発売 ●¥6,090（税込） ●発売元：コトブキヤ／黒猫●2011年6月発売予定 ●¥6,300 ●発売元：コトブキヤ

原作小説やコミック、アニメなど、さまざまなメディアで大人気の「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」から、ヒロインの高坂桐乃と黒猫が立体化！ 桐乃らしい元気いっぱいで躍動感あふれるポージングと、キラリと再現された八重歯に注目！ ゴスロリ服に身を包んだ黒猫も6月発売予定なので、こちらも楽しみに待とう！

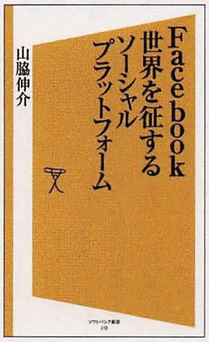
雑文 村上春樹 雑文集
村上春樹



●1月29日発売 ●¥1400（税込） ●発売元：新潮社

村上春樹の未発表・未収録の文章をふんだんに収録した雑文集。群像新人賞受賞の言葉から、エルサレム賞の授賞式で世界に発信された平和へのメッセージ「壁と卵」、地下鉄サリン事件の考察から結婚式のお祝いメッセージまで、1979年～2010年にかけての文章、全69本が収録される。各雑文に付いている著者のコメントも必見。

ビジネス Facebook 世界を征する ソーシャルプラットフォーム
山脇伸介



●発売中（1月18日発売） ●¥767（税込） ●発売元：ソフトバンク クリエイティブ

2011年、5億人の超巨大SNSがウェブとメディアの常識を変える！ 圧倒的なユーザー数を誇るSNS「Facebook」が示す可能性とは？ 名前を検索すれば本人につながり、その人間関係（ソーシャルグラフ）すら可視化されるという新たなプラットフォームの登場で、世界がどう変わっていくのかがわかる本。

自叙伝 深愛
水樹奈々



●発売中（1月21日発売） ●¥1600（税込） ●発売元：幻冬舎

紅白歌合戦に2年連続で出場するなど、その圧倒的な歌唱力で声優アーティストの歴代記録を塗り替えている水樹奈々。そんな彼女の、誰も知らない本当の素顔がここに！ ひたすらに夢を信じ、数々の苦難を乗り越えてきた水樹奈々自身がつづった、初の自叙伝がついに刊行される！

フィクション シアター！２
有川浩



●発売中（1月25日発売） ●¥641（税込） ●発売元：アスキー・メディアワークス（メディアワークス文庫）

「2年間で劇団の収益から300万を返せ。できない場合は劇団を潰せ」――鉄血宰相・春川司が出した条件をクリアするため、新メンバーで走り出した「シアターフラッグ」。彼らは一致団結し、借金返済へ向けて一歩ずつ前進していた。しかし、メンバー各々の悩みをきっかけに、彼らは新たな危機に直面する…!?

ライトノベル シロクロネクロ
多宇部貞人／イラスト：木村樹崇



●2月10日発売 ●¥578（税込） ●発売元：アスキー・メディアワークス（電撃文庫）

第17回電撃小説大賞の大賞受賞作。不慮の死をとげた主人公・不二由真は、善い屍霊術師・シロネクロの美少女、高峰雪路の力で、ゾンビとして復活する。彼女と同居することになって喜ぶ由真だが、「えっちな欲望を満たす＝即成仏」と知って悶絶することに！ えっちでおバカな彼は人間として復活できるのか!?

水樹奈々が胸のうちを語る自叙伝も!!
今年の寒い冬を乗り切る力を本から受け取ろう！

CREATOR'S SELECTION ゲームクリエイターが推すこの１冊!!
今回のゲスト：高木謙一郎氏（マーベラスエンターテイメント）

ゲーム業界を引っ張る気鋭のクリエイターたちに、読んで影響を受けた本について語っていただく連載企画。第2回目は『勇者30 SECOND』の開発を手がけた高木謙一郎氏が、ホラーの金字塔について語る!!

高木氏が選ぶこの１冊！

ミステリ・ホラー **屋根裏の散歩者** 他六編
江戸川乱歩



●発売中（1987年：新装版） ●¥470（税込） ●発売元：春陽堂書店

日本を代表する推理小説家・江戸川乱歩。その探偵小説集の1冊。ある下宿屋で起こった毒薬による殺人事件を、名探偵・明智小五郎が颯爽と解決する表題作ほか、全7編の中短編が収録されている。今回高木氏は、幼少期から鏡やレンズ、ガラスに病的に固執するレンズ狂の主人公「彼」の姿を、唯一の友人である「K」の視点で描く短編「鏡地獄」をチョイスしている。

「短編作品」をたしなむことで得られたもの

こんにちは、マーベラスの高木です。本、ゲーム、音楽、映画、マンガなど、10代の頃に出会った作品たちの影響は、30代となった今でもしっかりと自分の根底に根付き、大きな影響を与え続けてくれています。妖怪やお化け、不思議な現象が好きだった少年時代に「今昔物語」を読み漁り、短編小説の楽しさを知りました。落ち着きのない少年には、じっくり長い物語に向き合うのが性に合わなかったのかもしれません。その後も短編作品を中心に読んでいき、高校生のときだと思うのですが、装画の素晴らしさに魅かれて購入した江戸川乱歩先生の本に、今までで一番の衝撃を受けました。初めて読んだのは「鏡地獄」（編集部注：「屋根裏の散歩者 他六編」に収録）。なんという「歪み」を持った世界。冗談抜きで本の世界へ引きずり込まれそうな引力。創造力を発揮するほどに目の前が極彩色に色付き、内臓をつかまれるような感覚。だけどどうしようもなく心地よく、圧倒的に美しい世界……。この物語の結末は、ぜひ文章で読んで頭のなかで想像してみてほしいです。難しい想像ではありません。きっと、考えてはいけない世界を覗き見るような感覚を共有できるのではないでしょうか。恐ろしいですよ。鏡に魅了された異常な嗜好は、最終的に「彼」（＝主人公）の身を滅ぼします。実は、僕自身のゲームに対する愛情や執着にも、この異常性に近しいものを感じます。自分の快楽や嗜好のみを追求せず、「遊んでくれるユーザーさんの驚き・楽しみ」のためにがんばらなきゃと、今回の書評を書くにあたり、ケツイを改めました。そんな短編小説好きが作ったPSPの『勇者30』シリーズは、大小さまざまな短編の集合です。一見ミニゲーム集のように見えるかもしれませんが、これは連作短編的なスタイルで、時代時代の人物・出来事が徐々に1つの大きな物語の姿を形作っていくよう構成した結果です。勇者たちの30秒間の生き様にご期待ください！

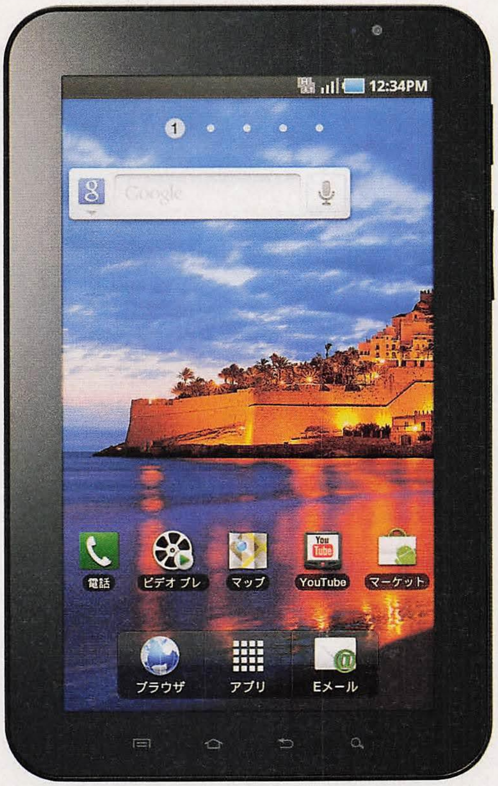
高木謙一郎



マーベラスエンターテイメントのディレクター。代表作は『勇者30』や『一騎当千』など。最新作『勇者30 SECOND』にも期待が高まる。

話題の中心となった理由を再確認!! これは調教したくなるタブレットだ！

モバイル



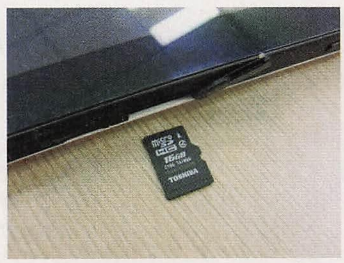
適度な距離感で付き合えるスマートなタブレット

昨年11月に発売されて以来、人気のAndroidタブレット「Galaxy Tab」。7インチ液晶を搭載し、解像度は1024×600ドットと、ネットブックとほぼ同等の解像度を持つ。ただ、赤外線通信やおサイフケータイなど、通常のケータイにあるような機能は搭載していない。また、アプリも最低限のものしかないので、必要に応じてダウンロードする必要がある。そう聞くと、使いにくい端末のように聞こえなくもないが、逆に言えば一般的なケータイのような、お仕着せがましい機能がないとも言える。自分が使いたい機能を使うときに選ぶ、という適度な距離感を持った端末なのである。

本機は、ケータイ端末を買ったままの設定で使う人にはオススメできないが、さまざまなアプリを入れながら、じっくりと自分好みの端末に仕上げていく、そういった人にはとても楽しい製品だ。



◀背面には320万画素カメラを搭載。昨今のケータイに比べると貧弱だが、タブレットならこれで十分。



◀本体には16GBの保存容量があるが、動画などを入れるなら、別途MicroSDで容量を追加したい。



◀iPadの約半分の大きさで、片手で持てるジャストサイズ。男性用ジーンズの尻ポケットにも入る。



◀Flash10・1に対応するので、ニコニコ動画の閲覧も可能。ただ、閲覧時に結構カクつくのが残念。

GALAXY Tab SC-01C

オープン価格

●キャリア：NTTドコモ　●メーカー：Samsung電子　●Androidバージョン：2.2　●画面サイズ：約7インチワイドSVGA（600×1024ドット）　●カメラ：有効約320万画素CMOS　●連続通話時間/待ち受け時間：約910分/約1600時間　●サイズ：約120×190×約12.1mm（W×H×D）　●重量：約382g

【項目別オススメ度】（5段階評価）

画面	★★★★★	バッテリーの持ち	★★★★★
操作性	★★★★	デザイン	★★★

ココが調教ポイント!!

①キレイな画面に自分好みの壁紙を！

Galaxy Tabは画面がとにかく鮮やかでキレイ。ならば一番見ることが多いホームを自分の好きな画像で彩りたいもの。壁紙画像の最適な解像度は1200×1024ドット。ギャラリーから壁紙を指定すると画像が粗くなるので、「JustPictures」などの画像ソフトを使って壁紙を指定させるといい。



◀ホーム画面を起動させたときの壁紙は、画像の中心よりも左側が表示されている。壁紙に設定する元画像の構成としては、メインとなるものを左側に置こう。

②アプリを入れてさらに便利に！

前述したようにGalaxy Tabはそのままでは使いにくい端末である。複数のPCなどでデータやメモを共用できる「Evernote」、「Dropbox」などの便利アプリを入れていこう。ツイッターアプリなら「TweetDeck」、2chブラウザなら「Tuboroidon」がオススメだ。



▲これらのアプリは「マーケット」からダウンロードできる。上記のアプリはすべて無料なのでそのままインストールするだけですぐに使える。

③システム画面を便利にするアプリを導入！

ダウンロードできるアプリのなかには、補助的に動作をサポートしてくれるアプリも数多く存在する。バックグラウンドで動くアプリを強制的に止めてくれる「TaskControl」もその1つ。バックグラウンドでアプリが動いているとバッテリーがすぐになくなるので、使わないアプリはまめに止めよう。



▲端末内のさまざまな情報を表示してくれるアプリ「Android System Info」。バッテリーの残量やメモリの残量などがホーム画面で確認できるようになる。

次世代爆速モバイル登場！ でも本当に使えるの？

モバイル



L-02C

オープン価格

●キャリア：NTTドコモ ●メーカー：LGエレクトロニクス ●Xi（クロッシィ）通信速度：最大37Mbps（下り）、最大12.5Mbps（上り） ●FOMAハイスピード転送速度：最大7.2Mbps（下り）、最大5.7Mbps（上り） ●サイズ：約35×約90×約12.9mm（W×H×D） ●重量：約44g

まだまだ実験段階 今後のエリア拡充に期待！

昨年12月24日より、都心および名古屋、大阪の一部など、限定した地域で開始されたNTTドコモの次世代モバイル通信（LTE）サービス「Xi（クロッシィ）」。公称37・5Mbpsといわれ、現行のFOMAハイスピード（HSDPA）の7.2Mbpsと比べて、約5倍から10倍という通信速度をうたっている。果たして、そんな速度が本当に出るのか!? 実際にXi対応端末の「L-02C」を使って検証してみた。

まずは新宿駅から検証開始。南口は約6Mbpsと、理論値からはほど遠いが、HSDPAの実効値と比べると約1.5倍から2倍とまずまず。次は山手線に乗り、いくつかの駅構内で計測してみた。例えば目白駅ではLTEではなくHSDPAでつながるなど、まだ山手線圏内でも完全にカバーできていないようだ。

各地での計測結果は左の表を見てもらうとして、サービス開始直後ということで、高速で使える地域は限られている。とはいえ、都心の駅周辺なら速いし、範囲外でも通信はできる。これからモバイルデータ通信の利用を考えている人なら先行投資も含めて、使う意味は十分にある。

都内の通信速度検証結果

地域	場所	下り転送速度
新宿	新宿駅南口	5.95Mbps
	新宿東口アルタ前	4.77Mbps
	新宿東口飲食店内	7.84Mbps
	新宿西口KDDIビルそば	7.35Mbps
渋谷	JR渋谷駅ホーム	4.62Mbps
	渋谷駅ハチ公前	6.95Mbps
池袋	JR池袋駅ホーム	4.58Mbps
	西武池袋線ホーム	4.93Mbps
品川	品川駅構内	4.68Mbps
秋葉原	ヨドバシアキバ前	4.47Mbps



▲回線接続は専用ソフトで行う。USBでPCにつなげた時点でソフトのインストールが行われる。

アキバで見つけたキワモノ製品とか

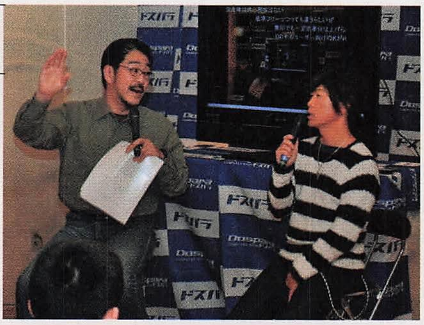
1月1日から、ヨドバシカメラなどの福袋を求める人や神田明神へ初詣する人で、大いに賑わった秋葉原。さらに1月9日（日曜日）には、インテル製の新たなCPUとマザーボードの発売が開始された。なお一部のショップにて、PCパーツの販売では今年初となる早朝販売が行われていた。

また、日々姿を変える秋葉原だが、今月は飲食店が相次いでオープン。JR電気街口には秋葉原初の「牛角」、JR昭和通り口のバーガーキングの隣には、トマト系スープの「炎麺」などが新たに開店。美味しいモノを探す飲食店探索も秋葉原の楽しみ方の一つ。

旬ネタ 300人近くが深夜販売に！

（ドスパラ本店）

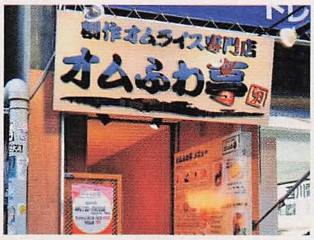
1月9日0時にインテルの最新プラットフォーム「Sandy Bridge（サンディーブリッジ）」が、ついに解禁になった。秋葉原ではドスパラとTWOTOPが、お馴染みの深夜販売を実施。性能がアップした最新CPUとマザーボード、深夜販売限定の特価品を求めて、300人近くが深夜の秋葉原に集った。



▶ドスパラはカウントダウンイベントを開催。声優の古谷徹氏とライターの高橋敏也氏のトークショウが行われた。

新店オープン オムレツ専門店がオープン

（オムふわ亭）



秋葉原初となるオムライスの専門店が、ラジオデパートの隣に開店。ケチャップで自由に絵を描ける「お絵かきプレート」なども。

PCパーツ ネットで話題の製品を発見

（TWOTOP秋葉原本店）



実験向け地デジチューナー「PT2」と同等のことが行えると、ネットで話題の「PX-W3PE」。フェイスとTWOTOPで発見。

グッズ 手用のUSBコタツ!?

（サンコーレアモノショップ秋葉原総本店）



マウス操作中の指先を温めてくれるスグレモノのマウスパッド。ネコの口のなかにマウスとともに手を入れて、いつでもぬくぬくに。







秘蔵ショット放出!!







アイドリング!!! 9th LIVE

4期生が撮ったオフショットを大公開!!!

門澤プロデューサーからのコメント

9回目ということで、音楽のライブとしてもおもしろく、20人としては形の整ったライブにはなってきたかなと思います。あと念願のレーザービームも導入できました。これは3公演ともほぼ満席であるおかげです。しいて言えば3、4期生もっと歌がんばれよと。技術の部分での成長に期待してます！



友情! 努力! 可愛い! 4期生の成長記録

アイドリング!!!の 勉強させてもらいますング!!!(仮)

題字：門澤P

第3回 LIVEの裏側見せちゃいます!

2010年12月31日に開催された、アイドリング!!!9thライブ「ボンノウの数だけ愛がある!お正月eveング!!!」に完全密着! ライブ当日のuraアイドリング!!!を独占公開!

担当

★男塾先輩

巻末グラビアでは朝日奈央と後藤郁がTeam 学ランとして登場！ 2人ともカッコかわいい♪

★エドボル

年末に再放送されたＴＩＦの映像を観てビックリ！ クラブナイトで思いっきり見切れてる……。

会場入り〜昼公演

当日は中野サンプラザへの楽屋入りから完全密着！なので、ところどころノーメイクの写真も……。谷澤＆尾島のホリプロ先輩後輩コンビの写真は、4期生からも大人気でした！

























週刊アスキー weekly.ascii.jp 連動企画！ 今月の倉田さん

るかぴーやのダンスに釘付けっ！



▲この腰の入り方、ハンパなし！　番組で見せる絶妙な天然ボケとのギャップがまた、たまらない魅力なのだ。

大晦日に開催された9thライブで、22号・倉田がキレキレのダンスを披露！　15号・朝日と20号・大川を従えてのアップテンポなダンスは本職のダンサーさながらで、客席からはどよめきに似た歓声があがったのだ。テレビ放送がなかった昼公演のみのプログラムだったため、多くのファンにとってはいわば“幻のダンス”。来たるべきDVD化を待て！

昼公演

今日はいつもと違う？　駆け抜ける大晦日パーティタイム！

昼公演では、『eve』の白い幻想的な世界から、ノンストップで続くパフォーマンス。朝日、大川、倉田による本格ダンスや「やれるできるできるやれる」のコールアンドレスポンス、『キャラメルラテ〜』の初披露と、大晦日の疾走感が表れていた。

●昼公演セットリスト

No	曲名
1	eve
2	S.O.W. 〜センスオブワンダー〜
3	恋ゴコロ
4	草食系カーニバル
5	目には青葉 山ホトトギス 初恋
6	GO EAST GO WEST!!!
7	ベタな失恋〜渋谷に降る雪〜
8	まけへんで
9	キャラメルラテ飲み行こー!
10	ラブマジック♡フィーバー
11	StarGirl ★ StarBoy
12	機種変エクスタシィ
13	SUNRISE
14	Don't be afraid
15	ガンバレ乙女（笑）
16	プールサイド大作戦
17	Iのスタンダード
EN1	Like a Shooting Star
EN2	Snow celebration
EN3	さよなら・またね・だいすき

夜公演～カウントダウン公演

昼～夜公演の間隔が短めだったこともあり、隙をみて差し入れをつまみ食いするメンバーの姿も……。カウントダウンは直前までミュージカルや生演奏のリハーサルが行われていたため、大忙し！





かえぴょんが一番ヒマそうだったんで。みんなバタバタしてて（笑）







谷澤先輩と菊地先輩を撮ろうとしたら、「えー」って言われて、いつものです。





カワイイなぁ～って本音が！ よかった混ざってなくて（笑）





♪オーイエー！ 行くぜっ！ オレらっ！ みたいな感じ！





ひぃちゃん綺麗！ クリスマスにクッキー作ってくれたんですよぉ





今回のカッコいい藍ちゃんだったらこれ！





これライブ後ですかね？ ですよね！ あっ、うめ子さんやぁー！

夜公演 ヤングアイドリング!!!がDKDKタイムをジャック！

夜公演はスタートからハイテンション。そのテンションをさらにヒートアップさせたのが、中盤のDKDK（ドキドキ）タイム宣言から3、4期＋長野、朝日で構成されたヤングアイドリング!!!のライブだろう。東京初披露の『まけへんで』は、有線リクエストの数しだいでCDリリースの可能性も……という発表もあり、会場は大興奮！

★夜公演セットリスト

No	曲名
1	eve
2	S.O.W. ～センスオブワンダー～
3	恋ゴコロ
4	草食系カーニバル
5	目には青葉 山ホトトギス 初恋
6	百花繚乱アイドリング!!!
7	モテ期のうた
8	放課後テレパシィ
9	ドキドキが止まらない♡
10	まけへんで
11	キャラメルラテ飲み行こー!
12	ラブマジック♡フィーバー
13	StarGirl ★ StarBoy
14	機種変エクスタシィ
15	SUNRISE
16	Don't be afraid
17	ガンバレ乙女（笑）
18	プールサイド大作戦
19	Iのスタンダード
EN1	Like a Shooting Star
EN2	Snow celebration
EN3	モテ期のうた～ season2 ～
EN4	さよなら・またね・だいすき

カウントダウン公演 成長したアイドリング!!!だから生まれた至福の祝祭空間

いきなりコント風ミュージカルから始まったカウントダウンライブ。アコースティックバージョン『目には青葉～』では、菊地の見事なピアノ演奏が披露されるなど、バカリズム、森本さやかアナウンサーもいないカウントダウンライブをメンバーのみで盛り上げてみせた。終演後、彼女たちの見せた涙がすべてを物語っていた。

▼カウントダウン公演セットリスト

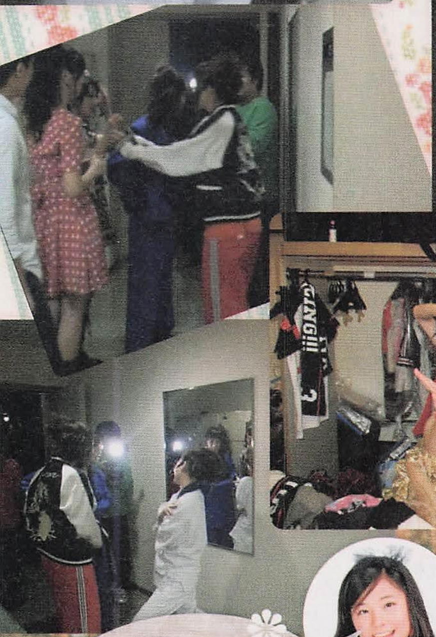
No	曲名
1	百花繚乱アイドリング!!!
2	キミがスキ
3	Stay with me
4	犯人はあなたです♡
5	目には青葉 山ホトトギス 初恋 アコースティック Ver
6	告白
7	「職業：アイドル。」
8	S.O.W（カウントダウン）
9	eve
10	無条件☆幸福
11	friend

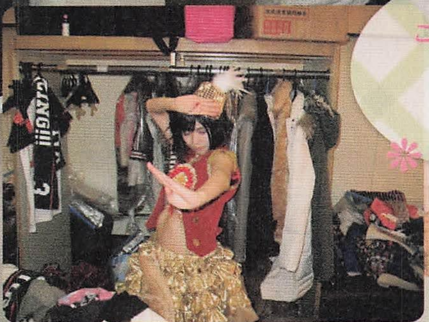
























メンバーからのライブ感想＆裏話 今年の抱負なんかを聞いちゃいました！

遠藤「1期生は5年目になるのですが、初心を忘れずにがんばって行きます」**外岡**「肋骨が折れててドキドキだったけど、応援してくれていたファン様に感謝です」**谷澤**「弱音を吐かずにリハから挑んでいたので、乗り越えた感があります」**フォンチー**「密かな夢ですが、ZEPPめぐり公演がやりたいです」**横山**「お正月になって気付いたんですが、ダンスで食いしばり過ぎて歯が粉々に割れて、ビックリしました」**森田**「自分でも達成感があって、十分に愛を伝えることができたと思います」**河村**「ポジティブ若々うめ子でいくぜー！」**長野**「悩むのはヤメにして、前に進むために笑って過ごす1年にしたいです」**酒井**「今年こそは全国で、特に宮崎でアイドリング!!!が放送されるように、そして全員で九州、宮崎ライブができるようにがんばりたいです」**朝日**「今年は有限実行で全力POPでがんばっていきたいと思います」**菊地**「カウントダウンが濃かったので、本番後に大人組みんな泣いてました」**三宅**「昼公演の『キャラメルラテ～』で歌い出しからずっと間違えてしまってたのですが、メンバー以外、気付いてなかったみたいです」**橘**「アコーディオンは3日前に楽譜を渡されてずっと練習してたので、左手がパンパンになってしまいました」**大川**「昼公演でダンスをカッコイイなって思ってもらえるように必死でガンバりました！」**橋本**「夜公演では子供組だけでやらせてもらったんですけど、練習したおかげでいい感じにできたかな」**倉田**「出て行った瞬間、緊張のあまりめまいが……」**伊藤**「レーザー光線が凄くて、後ろを見たら失明しちゃうよとか言われてビクビクしてました」**野元**「最高に燃え尽きたってくらい思いっきりやりました！」**後藤**「今年の12月31日には紅白に出られるようにがんばりたいです！」**尾島**「勉強と仕事を両立できるようにがんばります！」

P195～ 朝日奈央と後藤郁の「Team 学ラン」がグラビアで登場!!!

東京のダンジョン

第3回 首都圏外郭放水路

東京都の東端を流れる江戸川。その上流に、自然の脅威から周辺地域を守るために建設された地下施設があるという。世界最大級の地下放水路"地下神殿"とは？

文・写真／宮下雅史



1

無数の柱が整然と並ぶ巨大な空間は最先端の技術が造り上げた地下神殿だった

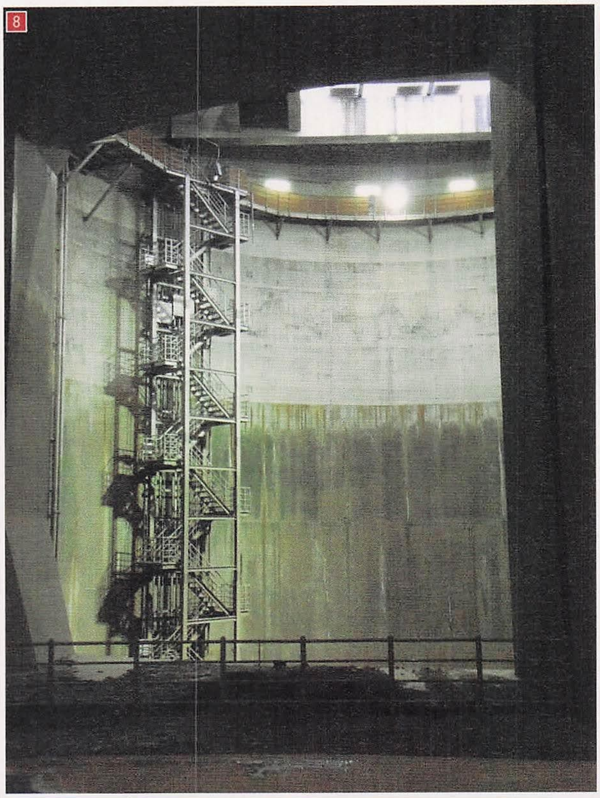
地下への入口は、想像以上に小さかった。まるで学校の屋上にある出入口をひと回り小さくしたようなコンクリートの建物が、何もない地面にぽっかりと顔をのぞかせている。設計者が意図的に、この下にある空間の広さを強調するために、あえて小さくしたのではないかと思えるほど最小限に留まっている。案内してくれるガイドの女性は、くれぐれも足下に注意するようにと拡声器のスピーカーを通して呼びかけていた。いよいよこの施設へと入るときがやってきた。この入口から100段ほど階段を下りると、施設最大の広さを誇る地下神殿、調圧水槽に下り立つことができるのだ。

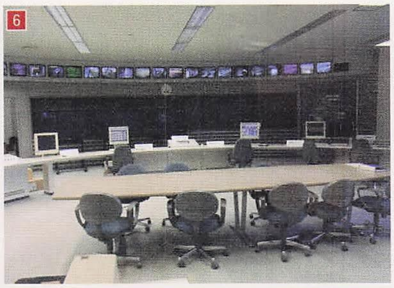
首都圏外郭放水路は、台風などの大雨による増水時に、地下50メートルにあるトンネルへと水を流し、水量を調節しながら江戸川に排水する世界最大級の洪水防止施設だ。周辺地域を水害から守るために巨費を投じて建設され、14年の歳月をかけて2006年に完成。調圧水槽は、その水量を調節するプールのようなものだ。

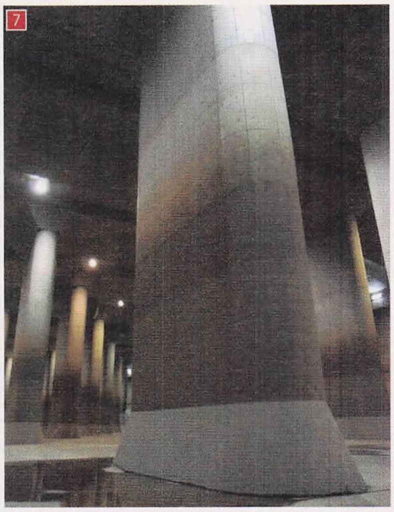
小さな入口の奥には、下へ続く階段があった。なんの変哲もない、ビルの非常口にあるようなコンクリートの階段だ。しばらく下りると、手すりの外に広い空間が見えてきた。内部を照らす水銀灯は十分に暖まっておらず、まだ薄暗い。どこか遠くから、ゴーという水の流れる音が聞こえてくる。足下が、ところどころ濡れている。おそらく増水時の水が残っているのだろう。冬の冷え切った外気に比べて中は暖かく、壁にかかった温度計は11℃を示している。

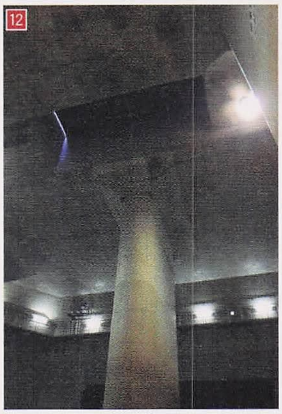
この周辺は、江戸川や荒川、利根川などの大河川に囲まれた低地で、洪水による被害が深刻な地域だった。かつて水田地帯だった土地は住宅地へと姿を変え、その結果、大雨になると床上浸水の被害を受ける住宅が数百軒にのぼった。土地に雨水を蓄えておく能力がなくなったのだ。

最下部に下り立つと、見上げるばかりの巨大な柱が、だだっ広い空間に並んでいた。振り向くと、スペースシャトルもすっぽり収まるという第1立坑が見える。大自然の脅威に抗うためには、こちらもケタ外れなものを用意する必要があったわけだ。立坑の方角からは、相変わらずゴーという水の流れる音が聞こえていた。

8


6


7


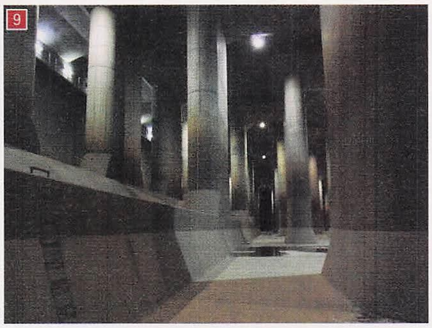
12


10

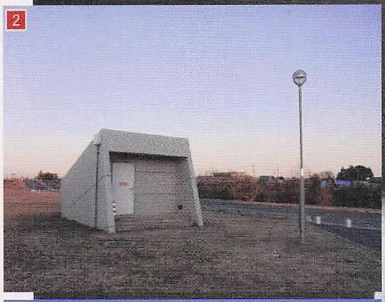

11

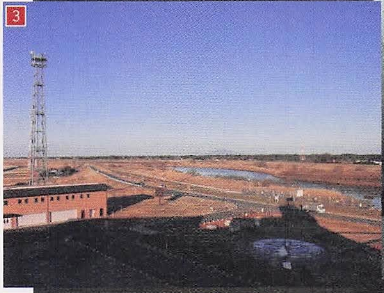

地底探検ミュージアムから神殿へ

今回訪れた地底探検ミュージアム「龍Q館」は、埼玉県春日部市にある国土交通省管理の庄和排水機場の中にある。首都圏外郭放水路は、国道16号の地下50メートルの深さに約6キロにわたって伸びるトンネルと、5つの立坑、そして調圧水槽や排水機場などを有する超巨大施設となっている。見学会では、排水機場に隣接した調圧水槽と第1立坑のみを実際に見学できるが、それだけでもこの施設がどれほどケタ外れなものなのか、十分に把握できる。

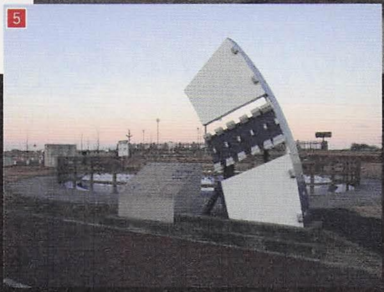
9


6 外郭放水路の中枢ともいえる操作室。特撮モノの司令室として撮影に使われることも。7 1本500トンの柱が59本も並ぶ。8 河川の水は4つの立坑から地下50メートルにあるトンネルへと流れ込む。立坑の水位が一定まで達すると、この第1立坑から調圧水槽に水が流れる。9 コンクリートの壁から少量の地下水とともに石灰が染み出しているところも。10 11 調圧水槽の水は航空機用ガスタービンを改造したポンプで江戸川へ排出される。ポンプは5機あり、毎秒25メートルプール1杯ぶんの水を排出可能。写真は水門。12 天井からブルドーザーを搬入して、調圧水槽にたまった土砂を掃除することも。

2


3


4

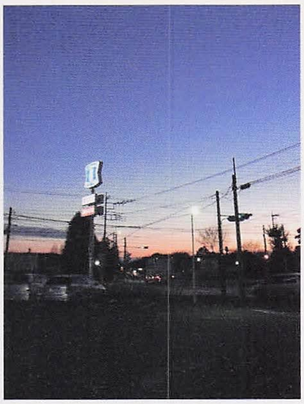

5


1 ギリシャのパルテノン神殿を思わせる柱が、規則的に並ぶ調圧水槽。柱には、流入した水が津波のように戻ってくるのを防ぐ役割のほか、周囲の地下水の揚圧力によって調圧水槽が浮き上がるのを防ぐ役割もある。2 大きなグラウンドの脇にある入口。知らなければ素通りしてしまいそうだ。3 施設の横を江戸川が流れる。4 左下の人の大きさと比較してほしい。この施設の巨大さがわかるだろう。5 敷地内にはトンネルを掘ったシールドマシンのカッターヘッドなども展示。マシンはコンクリートの壁を作りながら、約6.3キロメートルのトンネルを掘り進んだ。湧き出す地下水は、凍らせて対応したらしい。

取材後記

どうもこんにちは、地下探索担当の宮下です。2011年の一発目ということで、今回はちょっとめでたい気分も感じられる地下神殿をご紹介しました。この首都圏外郭放水路は、本当にスケールが大きいです。長年、この目で確かめたいと思っていたので、今回はその夢をかなえることができました。欲を言えば、立坑に水を導く流入施設なども見ておきたかったのですが、時間などの都合で断念。それは次の目標としてとっておきます。

さて、実はこの施設、「東京のダンジョン」で取り上げておきながらなんですが、正確には東京にはありません。東京都のすぐ隣り、埼玉県にあります。ですが、東京を洪水から守るために建設された施設ですし、とにかく見ごたえは十分。ここを取り上げずにダンジョンは語れないと思ったわけです。ちなみにこの調圧水槽は、インターネットや電話で予約をすれば、施設稼動時以外は誰でも無料で見学可能です。写真だとスケール感がわからないとおっしゃる方は、ぜひ足を運んでみてください。ちょっと交通の便が悪いのがネックですが、オススメの見学スポットです。



ゆるくて怖い？ 心霊スポット 探訪

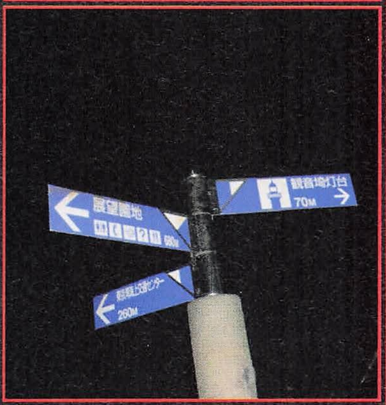
第2回●横須賀の心霊スポット

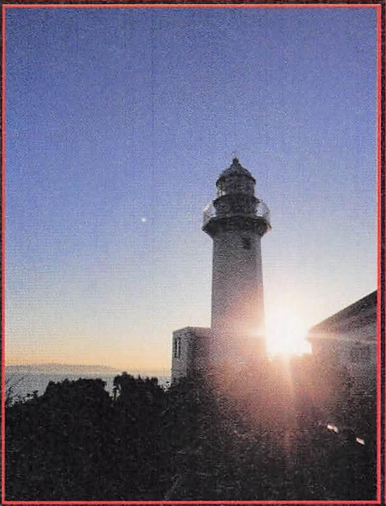
観音崎公園

文・写真・イラスト／まっつ

日本中の怖い&不思議スポットを、ゆるゆると探訪するこのコーナー。今回の取材先は、神奈川県横須賀市にある心霊スポット、観音崎公園。12月31日、大晦日の夜に突撃！

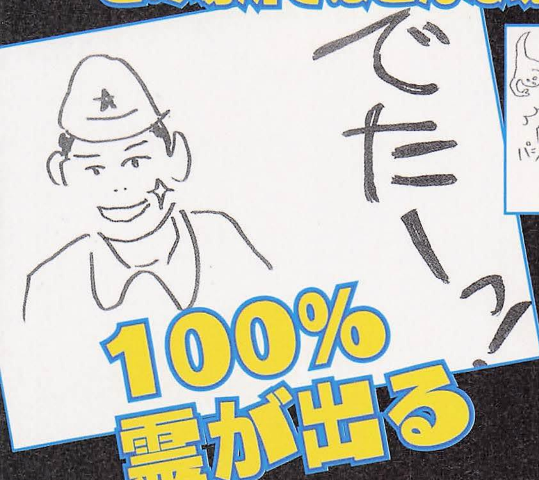








この場所ではこんな現象が起こるらしい



100% 霊が出る



100% 心霊写真が撮れる灯台



謎のうめき声が聞こえてくる

神奈川県横須賀市、観音崎——。東京湾を臨む、神奈川を代表する景勝地。日本最初の灯台、観音埼灯台があり、そのふもとに広がるのが、観音崎公園である。多くの人々が行楽に訪れる大きな公園だが、歴史を紐解けば、もう1つの顔が見えてくる。この土地は古来より東京湾への入口を守る要所として認識され、明治時代には日本軍の軍事要塞として機能。各所に砲台が設置され、終戦まで一般人の立ち入りが禁止されていた。今も公園内の各所にはその砲台跡が残っており、戦時の生々しい空気を感じさせてくれる。そんな空気にあてられたのか、この土地には奇妙な噂が絶えない。灯台周辺に集まる水難者の霊、闊歩する軍靴の足音、女性のうめき声など……。

その実体を確認すべく、今回は12月31日深夜の観音崎公園を取材。ついでに初日の出も拝んじゃおうって寸法です。こいつは春から縁起がいいわい！

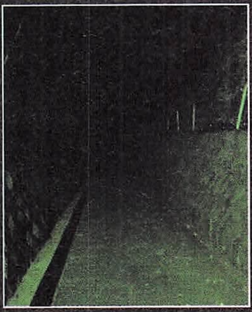


誰もいないはずのトンネル

時刻、深夜4時…

これは一体……？

▲公園入口から海岸ぞいを歩いた先にあるトンネル。断言しますが、撮影中は人なんかいなかった。でも完全に人型だよねこれ。



▲海岸ぞいの道から灯台のある丘を目指す。電灯はほとんどない。



▲深夜3時。公園の入口にある観音崎の石碑。波打ち際に建てられていて、雰囲気は満点。っていうか、懐中電灯忘れた……。



▶気持ち悪いほど静まり返った道中を進む。軍靴の足音が聞こえてこないことを祈りながら……。



▶灯台付近から話し声……。近づくとそこには、カメラを用意して初日の出を待つ人。なんだよもう。

戦時中に使われた連絡通路か



▲北門第一砲台跡に到着。円形にくり抜かれた2カ所の跡地とそれをつなぐ短いトンネル。感覚的にはこの場所が一番怖かった。撮影中、俺以外に誰かいるような気がして。



そんなことより
もう年が
明けちゃうよ



▶懐中電灯なしで突入したので、穴に落ちました。スペランカーだったら死んでるよ！

取材後記

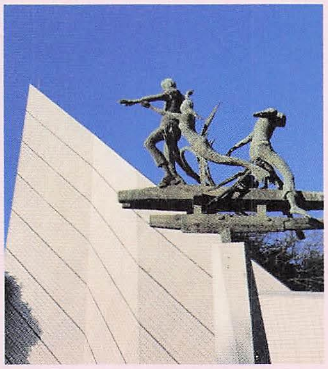
大晦日だからか、深夜にもかかわらず人とすれ違うことが数回ありましたが、（実はそれが幽霊だったりして）深夜の観音崎公園、刺激的でした。断っておきますが、問題の写真は加工とかしてないですからね。ガチですよ。メチャ怖いです。あと、興味を持った方で夜に行く人は、懐中電灯必須です。俺は、ヒザ小僧が血まみれになりました。

特に何もない1日でした





▶夜が明けてから他の砲台跡を散策。朽ちた通路と塗り固められた火薬庫（？）。



▶戦没船員慰霊碑で手を合わせてきました。ここ以外にも深夜に回りたかった場所がたくさん。でもこの公園は広すぎる……。

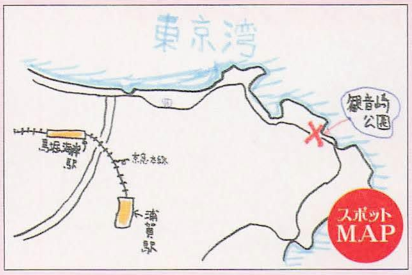
これが2011年の初日の出だ!!







▲日の出間際には、海岸ぞいには大勢の人が集まり、日の出とともに大歓声！ 素晴らしい日の出！



電スポ

新日本プロレスが5月にアメリカで大会を開催！

IWGP王者 棚橋 激白 俺のアメリカ制覇への道が始まる！



「電撃ゲームスファンの皆さん、愛してま～す！」

棚橋弘至 プロフィール
身長181cm、体重103kg。1月4日の東京ドーム大会で、第56代IWGP王者となる。得意技はハイフライフロー（コーナートップ上からのスプラッシュ）、スリングブレイド（旋回しながら放つフライング・ネックブリーカー・ドロップ）など。

新日本プロレスは今年で旗揚げ39年目となる老舗団体であり、アントニオ猪木や長州力など数多くのスターレスラーを排出してきた。今回は1月4日の東京ドーム大会でIWGPヘビー級王者に輝いた棚橋弘至選手に、自身と団体の魅力を聞いてみた。

――自分のどのようなところを見てほしいと思いますか？

棚橋 美しい肉体美、見た目のカッコよさ、プロレスのうまさ。つまり僕のすべてですね。今までにはいなかったプロレスラーだと思うんですよ。ゲームからそのまま出てきたような感じもありますかね（笑）。

――「ファンの皆さん、愛してま～す！」などのアピールも有名ですね。

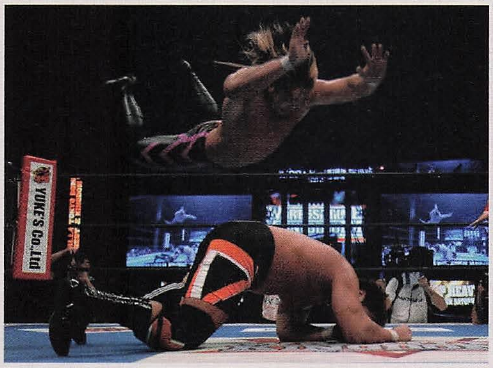
棚橋 2006年に苦しいトーナメントを制して初のIWGP王者となった瞬間に、たくさんのファンがフェンスに駆け寄ってくれたんです。そのとき「今、いろいろ大変なことはあるけど、やっぱり俺は新日本プロレスを愛してます！」という言葉が自然と出てきました。当初はファンからの反応が薄かったのですが、そのセリフを発する雰囲気に僕のカッコいいキャラクター性が追いついてきたころから、反応も高まっていきました（笑）。

――今後はどのようにしてベルトの価値を高めていきたいと思いますか？

棚橋 今年の5月に新日本プロレスがアメリカ遠征を行うことが発表されましたが、絶対にチャンピオンとして乗り込みます。新日本プロレスのチャンピオンというものは、アメリカ人にとって「これが日本のプロレスラーだ」というのがひと目でわかる象徴でありアイコンなんです。新日本プロレスのアメリカ戦略であると同時に、棚橋弘至のアメリカ制覇への道でもあるんですよ。

――団体の魅力はどこにあると思いますか？

棚橋 選手全員の個性が強くて、受け継がれているクラシックなレスリングを使いこなせるところですね。また第一試合からメインイベントまで、興行全体でファンを「魅せる」こともできます。次の大会へと続く部分もありながら、1話完結でもあるので、熱心なファンはもちろんですが、初めて見に来たファンでも楽しむことができますよ。



▲1.4東京ドーム大会でのIWGP戦について、棚橋選手は「試合序盤からの腕攻めが効きましたね。これにより、終盤にラリアットを受けたあとのカバーを遅らせた要因になったと思います」と振り返った。

「新日本プロレス」今後の興行予定

1月30日に「真壁刀義vs.小島聡」が行われる。その勝者は、2月20日に王者・棚橋弘至とのIWGPヘビー級選手権を行うことが決定。

「NEW JAPAN ISM 2011」
●日時：1月30日（日）18時30分
●場所：東京都・後楽園ホール
●チケット料金：¥2,000～¥7,000（税込）

「The New Beginning」
●日時：2月20日（日）17時
●場所：宮城県・仙台サンプラザホール
●チケット料金：¥1,000～10,000（税込）

棚橋選手サイン入りポスタープレゼント



棚橋弘至選手のサインが入った、1月4日東京ドーム大会のポスターを5名にプレゼント。ご希望の方はハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記のうえ、P162の宛先「新日本プロレスプレゼント」係までお送りください。締切は2月25日（当日消印有効）。当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

今、この「プロレス」がおもしろい！

第3回 新日本プロレス

担当：平岡

新日本プロレスが旗揚げした年に生まれたので、なんとなく親近感を感じる私。「旗揚げ○周年興行！」と銘打たれると、自分も「生後○周年興行！」と勝手に思っている。

直撃！じゅしのパチスロマニアックス！ 777

第3回 「押忍！番長」シリーズ（大都技研）

ART機全盛という時代の波に取り残されそうな担当・じゅしによる、パチスロの名機紹介コーナー！　第3回目は、4号機終盤に多くのファンを魅了した「押忍！番長」シリーズをチョイス！

番長の歴史　「32Gを数える」という独特のゲーム性が話題に！

前兆演出のゲーム数(最大32G)を数えることで、当たりorハズレをおぼろげに看破できるという、独特のゲーム性を盛り込んだ「番長」。「操」のART突入にも、この「前兆ゲーム数を数える楽しさ」は継承されている。



押忍！操（2010年）

5号機で満を持して登場したスピンオフ機。秀逸な演出と無限ARTのループによる爆発力で話題に。



押忍！番長（2005年）

「吉宗」と同様、ボーナス1G連の要素も盛り込んだ4号機晩年の名機。5種類の盤面パネルが存在した。

番長のゲーム&CD　ゲームやCDも大人気！

「番長」「操」の両作とも、BIGボーナス中には複数の楽曲が楽しめるのが特徴。それらの楽曲を収録したCDも高い人気を誇る。ゲーム版も発売されているので、自宅で気軽に楽しめるのもうれしい。

オス！バンチョウ　サウンドトラック（2005年）



記念すべき、シリーズ初のサウンドトラック。ボーナス楽曲はもちろん、コミカルなアレンジが施された「押忍！メドレー ～裏番Mix～」も必聴！

大都技研公式パチスロシミュレーター 押忍！操・鮪伝説 PORTABLE



「操」と「鮪伝説」の2作品を収録したゲーム版。液晶演出をいつでも楽しめるほか、オートプレイやデータ分析など、実機研究に欠かせない機能が満載！

番長のキャラクター　個性派キャラが数多く登場！

暴力が嫌いな番長・金剛や、そんな彼に淡い想いを寄せる操を筆頭に、登場人物はいずれも個性派揃い。彼らが繰り広げる賑やかな液晶演出も、本シリーズの魅力の1つ。



伊集院 薫（押忍！番長ver.）
私立轟高等学校教諭で、金剛の担任。金剛を特訓でしごき、男をあげる手ほどきをする。

青山 操（押忍！操ver.）
遊びに恋にたまに勉強にと、学生生活を謳歌。誰からも好かれる正統派ヒロイン。

轟 金剛（押忍！操ver.）
轟高等学校理事長の孫にして、本校の番長。操が密かに思いを寄せる相手でもある。

メーカーコメント
「吉宗」の遺伝子+αのゲーム性にこだわりました

多くのファンの支持を得た「吉宗」の継承機を作る。それが「番長」の開発のスタート地点でした。「吉宗」よりも大当り回数を多く楽しめるよう、ボーナスでの獲得枚数を400枚程度にし、大都技研らしいコミカルな演出を盛り込んで作り上げたこの「押忍！番長」。赤7と青7という2種類のBIGボーナスで1G連の期待度が変化したり、小役による解除で大量出球の期待が持てる「天国モード」へ移行しやすくなっていたりと、「吉宗」にはないゲーム性や改善点を多数盛り込んだのも、ファンに受け入れてもらえたポイントでしょう。

なかでも大きな特徴は「32Gの本前兆演出を行う際に、ハズレ演出が被らないよう、6Gぶんのプレ前兆を設けている」点ですね。さらに、前兆察知の目安となる「1消灯ハズレ」を設け、プレ前兆の仕組みと合わせることで、「数えるゲーム性」が実現できました。前兆を数えなくてもドキドキできますし、数えると独特の高揚感が味わえる仕様は、多くのみなさんに支持をいただけましたね。

現在の5号機市場ではART機の台頭が目立ちますが、一口にART機といっても「ギラギラ爺サマー」のようなART主体の機種から、弊社の新機種「秘宝伝 ～封じられた女神～」のようなボーナスとARTで出玉を増やしていく機種など、さまざまなものがあります。それを踏まえても、まだまだART機には開発の余地があると思いますし、今後新たな試みの機種が出てくるとも予想しています。大都技研では今後も、プレイヤーの方に長く愛される機種、コンテンツを供給していきたいと思いますので、ご期待ください。どうぞよろしくお願いいたします！

このページの担当者 じゅし
多様化するパチスロのゲーム性に置いていかれないよう、必死に勉強中の担当編集。編集部での正装は、身体にピッチリ張り付くTシャツ（色はピンク）。

巷(ちまた)をにぎわす例の場所に潜入！

第3回

噂のアレ

全部無料の本屋!? フリーペーパー専門店に潜入してみた！

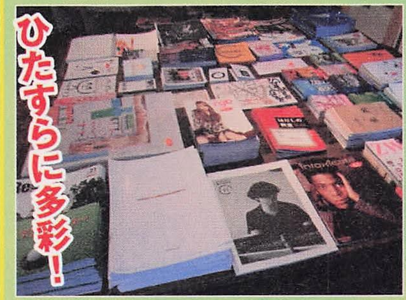
担当 アラケン
「タダ」とつくものには目がない編集。次の無料はどこ!?



なにやら渋谷のいいところにタダで楽しめる本屋出現!?

2010年12月、渋谷から原宿に向かうキャットストリートの道ぞいに、「Only Free Paper」という店舗が出現した。ここはその名のとおり、さまざまな種類のフリーペーパーだけを取り扱っている場所。当然といえば当然だが、ここにあるフリーペーパーは、自由に持ち帰ってよいという。なんなんだ、ここは……？　店内を見渡すと、〝紙の切れ端？〟から〝雑誌のような本〟まで、本当にさまざまな種類のフリーペーパーが置いてある。そのなかでも秀逸だったのが、左上の写真にある「下痢のフリーペーパー」だ。

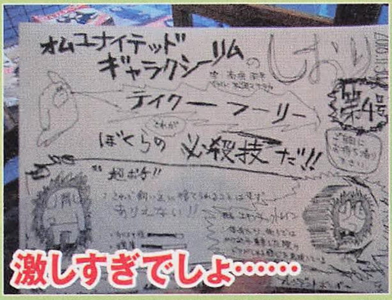
これは、街頭で配られているポケットティッシュに、下痢にまつわるエトセトラが記載された小冊子が入ったこだわりの一品。下痢止めに役立つ（かもしれない）豆知識や、リラックス効果がある（かもしれない）イラストといった脱力系の読み物が満載で、私たちのトイレタイムに華を添えてくれる。『パワプロ』でいうところの「下痢×」的なプロフィールを持っている自分としては、たまらないものを感じた（「下痢○」というのもアレだが……）。知れば知るほど謎がふくらむ本屋だが、店の代表である石崎氏に意外な裏話を聞くことができた。興味のある人はぜひ下記のインタビューも読んでいただきたい！



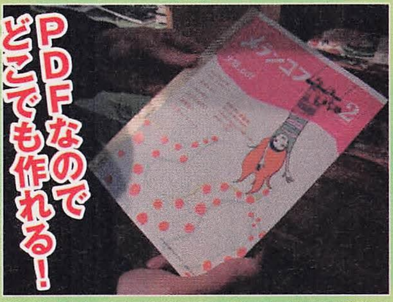
▲山形発の女性向けファッション誌からフリーペーパーの殿堂入りを果たした作品まで、種類は非常に豊富。



▲雑誌ではありえない、各号で形状（判型）が異なる本。デザインコンセプトも毎回違っているそうだ。



▲あふれ出る熱意が止まらない！　当然ながら、個人が自己表現を叩きつけたようなフリーペーパーもある。



▲Webでデータをダウンロードして、それを印刷することで作るフリーペーパー。誰でも気軽に入手可能。

代表・石崎氏による〝フリーペーパー〟のススメ

―「Only Free Paper」開店の経緯を教えてください。

石崎　僕自身、フリーペーパーが大好きで、これらが集められたライブラリーがあったらいいな、という思いで立ち上げました。僕が個人的に数年間かけて集めたフリーペーパーを中心に、全国のおもしろい作品をピックアップして置いています。

―ぶっちゃけ、どうやって採算をとっているのですか？

石崎　実はとっていません（笑）。完全に僕の自腹で、実験的な試みですね。スタッフはボランティアですし、フリーペーパーは仕入れにお金がかからないので、金銭的な負担はテナント料のみです。この店舗の営業を通じて、フリーペーパーで収益を上げる仕組みが作れないか模索していきたいと思います。

―あくまで紙にこだわる理由はなんですか？

石崎　紙そのものが好きなんです。僕が個人的に好きだった雑誌は次々と休刊したり、Webに移行してしまったのですが、紙に印刷されていないとなんか違うんですよね。市場は縮小していくでしょうが、僕のような紙を愛する人たちがいる限り、紙媒体は不滅だと思いますよ。



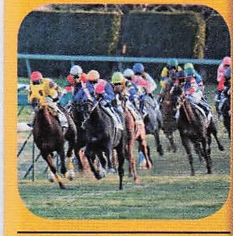
店舗情報　「Only Free Paper」●住所 東京都渋谷区渋谷1丁目22番11号 1F　●営業時間 11:00～20:00（火曜日定休）
●公式サイト（http://onlyfreepaper.com/）

買ったから言える
SELECT.3

編集部員きまぐれショッピングレビュー「これはいい」

「年末年始は仕事が忙しくて、買い物どころじゃなかった…」などとのたまう編集部員が多発したため、今回は1ページになりました。外に出られなくたって、通販があるのにね!!

NIKON D3100 ダブルズームキット



■購入者：じゅし
■購入価格：￥70,080（税込）
■実売価格：￥68,000～103,000（2011年1月現在）
オススメ度 ★★★★★

初めてデジタル一眼レフを買う人にオススメのエントリー機

これまで使っていたデジカメは、コダックのV570デュアルレンズのコンパクトタイプ。通常のズームレンズと広角レンズの2つが並んで付いている、珍しいデザインのもの。パノラマ写真も撮れ、取材や旅行などさまざまな場面で活躍してくれました。しかし、暗い場所での撮影に少し不便さを感じ始めていました。どうしてもコンパクトデジカメだとレンズが小さいので、暗い場所での撮影には限界があるんですね。そろそろ一眼レフが欲しいなあ……と、思ってカメラ店をめぐっていたときに出会ったのがコレでした。ほかに候補にあがったのが、キヤノンのCX4と、ソニーのα55。機能的にはほぼ同等でしたが、重さや手へのなじみ具合、また「ニコン」というのが玄人っぽい（笑）という理由でD3100に決めました。

まずは購入翌日、インタビューの人物撮影で活躍。まあ、これはコンパクトデジカメでもあまり問題はない撮影環境でしたので、ここではその力を実感できませんでした。望遠レンズも使いませんでしたし。その翌日は幕張メッセで開かれたニンテンドー3DSの体験会で、ここでの取材でも使用。その帰りに、どうしても動くものを撮影したくなって、中山競馬場に寄ってみました。ギリギリ最終レースに間に合った！

撮ってみて…やっぱり一眼レフはすごい！　望遠レンズはすごい！　ピントがバシッとあえば、背景がボケて撮影対象が際立つ写真が撮れます。望遠レンズを使えば、競馬場のコースで走っている馬のアップが撮れます。こんな素人でも！　なにしろ連写機能があるので、5、6枚続けて撮れば1枚くらいはピントが合った写真が撮れるのです（右写真参照）。

あとは撮っているときは意識していなかったのですが、自宅で写真を見直して思ったのが、構図の豊富さです。これは18～300ミリとレンズ倍率が幅広いため実現できることで、コンパクトカメラを使っていたときには感じられなかったわけです。これまでと変わらない意識で撮っていたにもかかわらず、撮れた画像はこれまでとは次元が違う！　まるでプロになった気分ですよ、マジで。コンパクトデジカメで十分と思っているアナタ、一度試してみてくださいよ！

ボディドクター ザ・シート



■購入者：雅
■購入価格：￥3,539（税込）
■実売価格：￥3,600～4,095（2011年1月現在）
オススメ度 ★★★★☆

お尻が気になるお年頃には天然ラテックスが気持ちいいのです

電撃ゲームスの立ち上げから約1年。これまでと変わったなと感じたのが、席に座っている時間が増えたということ。まあ、若いうちなら大した問題でもないのですが、30代後半にもなると、座りっぱなしの作業は腰とお尻にダメージがくるわけです。時折立ち歩くなど、だましだましやってきたわけですが、いい加減予防対策をしないとマズイなと。ということで、昨年の8月に購入したのが、この「ボディドクター ザ・シート」です。購入理由は「100％天然ラテックス」という響きがなんか気にいったから。我ながら、いいかげんですね。でもまあ、数カ月ほど使ってみた結果からいえば、この商品はアタリでした。これまで、低反発ウレタン素材のクッションを結構使ってきたのですが、長時間乗っているとペタンコになってしまい、あまりクッションの役割を果たさなくなるのが不満でした。厚めのものにすれば大丈夫なのですが、それだとイスの座高に影響するという別の欠点が……。ところが、「ボディドクター ザ・シート」は、長時間座っていても、温度が変わっても反発力がほとんど変わりません。しかも、こんなに薄っぺらいのにクッションとしての反発力は十分。さらに、内部メッシュ加工で蒸れないというお尻に優しい仕様！　ただ、不満点をあげるとしたら、形状や色のバリエーションが少ないのがちょっと。サイズはほぼピッタリなのですが、イスのくぼみに合う丸型が欲しかったなと。

BASE CONTROL Two-tone knit glove



■購入者：アラケン
■購入価格：￥2,940（税込）
■実売価格：￥2,940（税込）（2011年1月現在）
オススメ度 ★★★★★

弁当屋のおばちゃんにも誉められるiPhoneユーザー必須の手袋！

BASESTATIONから発売された薄手の手袋です。この手袋の何が特別なのかといえば、装着したままiPhoneなどのタッチスクリーンを操作できるところ。他社からも同じコンセプトの商品は出ているかと思いますが、かわいくて安価なのがこの商品のウリでしょう。どのくらいかわいいのかというと、弁当屋のおばちゃんに「アラかわいい手袋ね～！　ちょっと見せて～」と言われて、指先を優しく包まれてしまうほど（意外と柔らかかった）。

カラーバリエーションはほかにもいくつか用意されていますが、個人的には写真のピンク×グレーのものがオススメです。サイズはフリーサイズとなっていますが、タッチの精度を高めるためか、かなり小さめです。華奢な女性でも気軽に使えますが、手が大きい人にはちょっと窮屈かもしれません。まあ、それは仕方ないとして、気になるのはタッチの精度。スライドとかピンチとかの〝線を描くような動き〟はしっかり捉えるのですが、ちょんとタッチする〝点を打つような動き〟の反応は今ひとつ。とはいえ、音楽を聴いたり電話の操作をしたりするくらいなら不自由しません。さすがにメールを打つのはやや厳しいですが。ちなみに、装着したままノートPCのトラックパッドを操作することもできるので、寒い場所でPCを使うときも便利です。……まあ、これは自宅がボロボロで部屋が寒くて気がついたんですけど。

からあげクン にんにくラー油

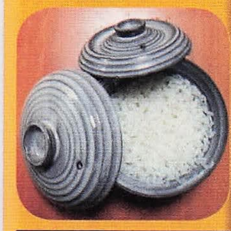


■購入者：Bros
■購入価格：￥210（税込）
■実売価格：￥210（税込）
オススメ度 ★★★★★

からあげ＋にんにく＋ラー油の強烈なコラボレーション！

ローソンの定番商品「からあげクン」に新味登場！　ということで、さっそく食べてみました。にんにくの風味とラー油のピリ辛が絶妙にマッチしており、この組み合わせは非常にイケてます。今まで食べた「からあげクン」のなかでも、個人的に一番美味しかったです。とあるTV番組で見ましたが、「からあげクン」の味のバリエーションは、さまざまな方法で日々研究されているようです。これからどんな新しい味が登場するのか、とても楽しみですね。

炊飯一膳鍋



■購入者：てっしん
■購入価格：￥1,480（税込）
■実売価格：￥1,500前後（2011年1月現在）
オススメ度 ★★★★★

電子レンジの調節に手間取ったが炊きたてのおいしいご飯ができた！

家には炊飯器があるけれど、保温するとすぐにご飯が固くなってしまうのが不満だった。「いつでも自分のぶんだけ、炊きたてのご飯を食べたい」と思っていたときに見つけたのが、この「炊飯一膳鍋」。説明書によると、まず、100ccの白米と130ccの水をお茶碗型の容器の中に入れる。次に、中ぶたと外ぶたを上に被せたら電子レンジに入れる。最後に、170～200Wで15分チンすると、おいしいご飯が炊きあがるという。さっそくそのとおりに試してみようとしたのだが、わが家の電子レンジは150Wか500Wにしか設定できなかった……。

失敗を重ねること数回試してみた結果、150Wで10分or500Wで5分チンしたときが最適だと判明した。今では、ふっくらとおいしいご飯を毎日楽しんでいます。そのままお茶碗として使用できるサイズなので、洗い物を少なくできる点もGOOD。

人生に悩む人よ

藤やん・うれしーの悩むだけ損！

第2回

今回の相談

おとなになったら、いいことありますか？（小学5年 男子）

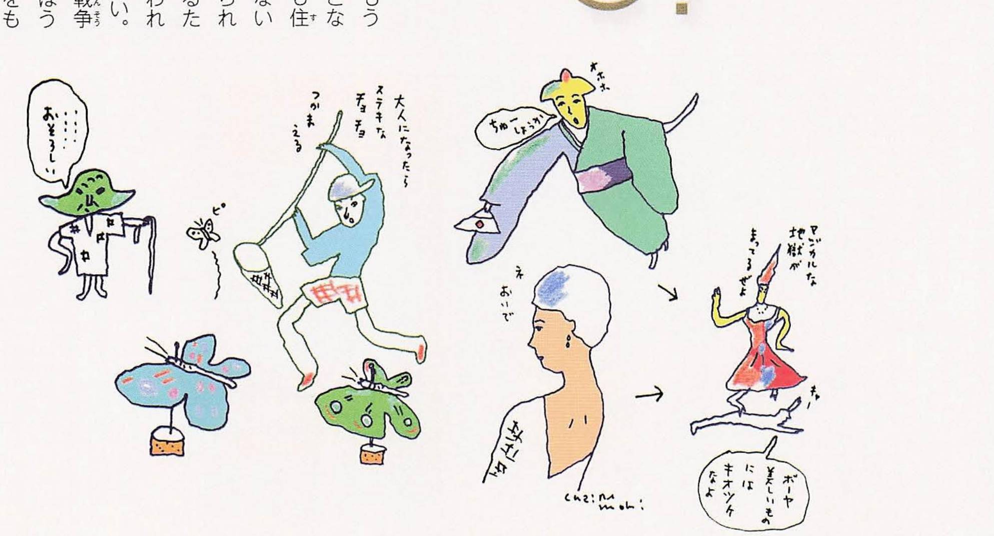
藤村より

いいことあるよぉー。もしキミが大人になって政治家になったら、いろんな決まりごとを作ることができる。日本を戦争のない平和な国にしたかったら、「日本は戦争をしません」という決まりごとを作ることもできる。もしキミが公務員になったら、そこに住んでいる人たちが暮らしやすいように、いろんな手助けをすることができる。もしキミがお医者さんになったら、病気の人を助けることができる。もしキミがお米を作る農家の人になったら、おいしいお米を作ってみんなに食べさせてあげることができる。もしキミが自動車を作る会社につとめたら、かっこいい車や安全な車を作ることができる。もしキミが学校の先生になったら、こどもたちにいろんなことを教えてあげることができる。おじさんはテレビ局につとめているから、おもしろい番組を作ってみんなを笑わせることができる。おとなになったらいろんな仕事をして、世の中の役に立って、みんなに「ありがとう」って感謝されるんだ。感謝されるとうれしいだろう？ おとなになったら、そういういいことがある。

おとなになったらいろんな仕事をして、世の中の役に立って、みんなに「ありがとう」って感謝されるんだ。

でも、なかには「仕事は、お金をもうけるためにやるものだ」って言うおとながいる。「お金がないと、いい家にも住めないし、おいしいご飯も食べられないし、こどもにおこづかいだってあげられない。だから、仕事はお金をもうけるためにやるんだ」って。確かにそう言われると、そう思ってしまうかもしれない。でも、そういう人が政治家になると戦争をしない世の中よりも、戦争をしたほうが爆弾や戦車をたくさん作ってお金をもうけることができるから、戦争をしようって考える。おいしくて安全なお米をみんなに食べさせたいけど、それよりも農薬をいっぱい使って、たくさんお米を作ったほうがお金がもうかるから、そうしよう。こどもたちにいろんなことを教えるのはたいへんだし、どうせ給料が一緒なら、テキトーに授業をやってラクしてもうけよう。いい番組を作っても視聴率が悪かったらお金もうけできないから、とにかく視聴率の高い番組を作ろう……って。お金もうけを中心に考えると、そうなってしまう。

そういう仕事をすると、お金はもうかっても人には感謝されない。そんな仕事をしてても、ぜんぜんうれしくない。だからおじさんは誰がなんと言おうと「仕事は、世の中の役に立つためにやるものだ」と思う。そういう仕事をやって、人から感謝されて、まぁそこそこお金がもうかれば、それが一番いいと思う。そうなったら、おとなはとっても楽しいよ。



イラストレーション／鯨森惣七（くじらもり そうしち）　室蘭出身。東京の八丈島で漁師とともにダイバーとして働き、のちにCM制作の職に就く。その後、札幌に移住。広告やイラスト、店舗デザイン、陶芸など様々なジャンルにその豊かな才能を発揮する。HTBより絵本「ぺ・リスボーの旅・ダラララー」が好評発売中。

北海道の2人が語る、昔のコト、今のコト、

嬉野より

あるよ。大人になったら1人で勝手に生きていける。この先どうやって生きていくか。それを全部、自分で決めていいんだ。口出しする人はもういない。自由なんだよ。こどもは親の言いつけを守らなければならないだろう？　だけど大人はすべてを自分で決めていいんだ。ケーキのホール食いがしたければしてもいいんだ。たいがい胸焼けしてゲンナリするんだが、経験することが人生だから、やりたいんだったらやらないよりやったほうがいい。やってみたら「いやぁ、やるんじゃなかった」と後悔するから。2度はしなくなる。やりたいことはやっていい。失敗したらひどい目にあえばいい。それだけだ。大人はわかりやすい。以上。

……他は思いつかないな。いや、きっと他にもたくさんあるんだろうよ。ただおじさんが思いつかないだけだ。だっておじさんは今でこそ楽しく暮らしているが、20代の10年間はろくなことなかったからね。だからある意味「大人になっただけでいいことなんかねぇよ」と思いがちでね。ある意味、特殊な人生だったんだね。一般性に欠けるんだと思うよ。ただね、せっかく小学生のキミが尋ねてるんだからね、答えてあげたい。そこで、おじさんは、うちの女房に同じ質問をしたよ。女房は即座に答えた。「いっぱいあったよ、いいこと。あたしはだってこどもの頃は家にいるのが大っ嫌いで…」。そうだった。お母さんが厳しかった女房はこども時分にいい思い出がないと言っていた（こいつも特殊だ）。そもそも女房自身、ぼんやりしたところのあるこどもだったみたいでね。3歳の頃から団地住まいだった女房は、ひょいと家を抜け出すと、とことこ他所の家の呼び鈴を鳴らして「おばちゃん、あたし3号棟の近藤なの。遊んでくれない？」と上がりこんでは饗応（おもてなし）されていたらしい。きっと女房のDNAには放浪癖が書き込まれていたんだろうね。銀座に近い団地だったので、アドバルーンが気になって、銀座のデパートの屋上まで、よちよちアドバルーンを追って放浪もしたらしい。妹や弟がまだ乳飲み子の頃に、3歳児の長女にこんなことを繰り返されては母親の肝も縮んだことだろう。こっぴどく叱られるのも無理ないことに思えるが、女房にとっては、この放浪癖、どうすることもできなかったんだね。それが女房のこども時代だ。その女房が20歳になった時……つまり大人になった時ね。女房はオートバイの免許を取って初めての1人旅を計画したんだ。女房はもう自活していた。オートバイは働いて貯めたお金で買った。親は大反対したらしいんだが、もう大人だから止められなかった。女房は反対する親を押し切って旅支度をする。でも初めてのバイクツーリングで、何を持っていけばいいのかがわからなかった。教えてくれる人もいない。ネット社会になる兆しもない時代だった。荷造りは自分の頭で考えるしかなかった。貧乏旅行がしたかったから、テントを積んで、寝袋も持って、歯ブラシ、タオル、寝るときにはいつも着ているからとネグリジェまで持って行ったらしい。出発の朝。女房は、膨らんだ荷物をくくりつけたオートバイに跨がった。エンジンをスタートさせたら、いきりたつような音をたててエンジンが鳴った。女房はアクセルを回した。それに応えるようにオートバイはするすると走りだした。さらにアクセルを深く回すとオートバイは風を切って走った。馴染みある風景がみるみる遠のいていった。

「これよ！」

女房は思った。

「あたしがやりたかったことはこれだったのよ！」

女房は、親元から遠のくに従って経験のない解放感に包まれていく自分に狂喜した。女房のこども時代は終わったんだ。女房は実感した。「私は大人になった。これからは、今までずっと批判されてきた自分の放浪癖に、忠実でありさえすればいいんだ」ということを。そんな女房の放浪癖は今も続いていてね。おじさんもその女房の放浪癖に便乗して、いろんな田舎の温泉場に旅をする。

「自分のやりたかったことができる」

……やっぱりそれが。

大人になった喜びなんだよ。

だからね、あなた。大人になっていいことはあるよ。あとはあなたの話だ。

がんばれ。健闘を祈る。

やりたいことはやっていい。
失敗したらひどい目にあえばいい。
それだけだ。大人はわかりやすい。

水曜どうでしょうを手がけるディレクター陣が、みなさんのお悩みに向かいあいます！



嬉野雅道
Ureshino Masamichi

1959年生まれ。HTB北海道テレビ「水曜どうでしょう」カメラ担当ディレクター。番組HPでのエッセイ風日記で、全国の奥さんたちを魅了する癒し系。愛称は「うれしー」。



藤村忠寿
Fujimura Tadahisa

1965年生まれ。HTB北海道テレビ「水曜どうでしょう」チーフディレクター。番組のナレーションなども手掛け、「藤やん」「ヒゲ」の愛称でファンから親しまれる。

本コーナーでは藤やん・うれしーにぶつけてみたい「お悩み」を大募集！　長文のものをはじめ応募いただいたお悩みは、要点のみを編集・抜粋して掲載する場合もありますのでご了承ください。郵便番号、住所、氏名、年齢、ペンネームを書き添えて、ハガキまたはメールにて、以下の宛先までお送りください。
〒160-8326 ㈱アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部「藤やん・うれしー　お悩み」係
メールアドレス　games-dokusha@ml.asciimw.jp　※件名は「藤やん・うれしー　お悩み係」でお願いします。

※今回は小学生の方からのご相談でしたので、本文中にルビをふらせていただきました（担当編集）

ゲゲゲの鬼太郎 風呂茶漬け

（JR西日本・山陰本線 鳥取駅／鳥取県）

そのまま食べても、お茶漬けにしても！ 器も可愛いゲゲゲの駅弁





じゅし「おい、鬼太郎！」

石丸 …似てませんね。

じゅし べ、別に目玉おやじのマネをしてたわけじゃないんだからね！ さあ、今回は流行語大賞にも輝いた「ゲゲゲ」の駅弁だよ！ 水木しげる先生の出身地の鳥取県の駅弁だ！

石丸 たしかじゅしさんって、サッカーのガイナーレ鳥取を応援してましたよね？ まさかの公私混同…。

じゅし さあ、いただきます！

石丸 あ、ごまかした。

じゅし お、鬼太郎の顔が描かれたかまぼこが目を引くね。

石丸 こういうのは楽しいですね。他の具材はエビ、イカ、ホタテに鮭ですね。それに柴漬けと、これは…。

じゅし わさび漬けだね。ぴりりと辛いのがいいアクセントになりそう。

石丸 エビもイカもプリプリだし！

じゅし 鮭も塩がきいていてご飯が進むね。…ん？ この細かく刻まれているのは…。

石丸 穴子の蒲焼！ これは嬉しい。

じゅし さて、半分食べたところで「風呂茶漬け」の商品名の通り、お茶をかけていただいてみますか。このときのために、わさび漬けと鮭をちゃんと残しておいたのさ。

石丸 器が有田焼なので、お茶漬けが可能なんですね。

じゅし うん、鮭のちょっと濃い目の味付けがお茶をかけることによってさらに引き立つ感じだね。穴子もひつまぶし風になって美味しい！

石丸 食べ終わると、茶碗の底に一反木綿が登場！ 可愛いですねえ。

じゅし 家には茶碗がないから再利用します。

石丸 茶碗持ってなかったの!?

じゅし 家にはどんぶりしかありませんから…（笑）。



お取り寄せも可能!!

全国 グレート ゲーマー グルメ G級 駅弁 vol.3

ゲゲゲの鬼太郎 風呂茶漬け

価格◆¥1,000（税込）
問合せ先◆株式会社 アベ鳥取堂
〒680-0845
鳥取県鳥取市富安2丁目28番地
Tel ：0857-26-1311
Fax：0857-24-4280
HPアドレス:http://www.abetori.co.jp/
※宅配可能期間は10月～翌年3月です。
※一部宅配不可な地域があります。
※送料は地域によって異なります。

じゅし 美味いものには目がないグルメ編集者。旅行先を決める基準は、美味いものがあるかどうか、らしい。サッカーのガイナーレ鳥取を応援中。鳥取出身でもないのに！

石丸 週に４回はフタの閉まらない超大盛カラアゲ弁当を食べる、大食い編集者。コンビニ弁当なら、平均３個は食べる。その割に意外と太っていないのは若さのせい!?

featuring アイドリング!!!

My Sweet Valentine

—CoolでCuteな学ランのあの人—



朝日奈央

後藤郁

YAHOO!JAPAN × アイドリング!!!ネット番付2010コラボ企画「アイドリング!!!新ユニット期待度番付」で第1位を獲得した「Team 学ラン」のアイドリング!!!15号朝日奈央＆25号後藤郁が、男の子？　女の子？　なグラビアで登場！

撮影●塚原孝顕　スタイリスト・奥田ひろ子（ルプル）　ヘアメイク・メランジ　衣装協力・Momo wonderrocket.com


夢の中なら
2人は一緒にいられるから……













一年に一度の特別な日だから…
告白は俺から?
私から?





朝日奈央Profile
あさひなお　アイドリング!!!15号
1994年4月21日生まれ　16歳
埼玉県出身　血液型：B型
●ヤングアイドリング!!!を引っ張り、「ラブベリー」ではモデルとして活躍するＰＯＰなファッションリーダー。相撲で負けて号泣することも。最新情報はオフィシャルブログで。
【http://blog.vision-new.jp/archives/cat_22477.html】

後藤郁Profile
ごとうかおる　アイドリング!!!25号
1995年10月16日生まれ　15歳
大分県出身　血液型：B型
●本誌連載でも活躍中のアイドリング!!!４期生。事務所の大先輩である山口百恵を敬愛する、不思議系天然娘。朝日にはアイドリング!!!大相撲で何度も投げ飛ばされたことも……。
1月19日には初のソロＤＶＤのリリース。

Team学ランの2人のバレンタインの思い出は？

―新ユニット期待度番付第1位ということで、今回はユニットの衣装である学ランでの撮影でしたがどうでした？

朝日　初めはなんじゃこりゃーって思いましたけど（笑）。

後藤　着てたら馴染んできて、もう逆に撮影の衣装に学ランがないと寂しいくらいかも（笑）。

朝日　そうだね。もう私たちのモノ感はありますね。

―さて、もう間もなくバレンタインデーですが……。

朝日　来ました！　この時期！

後藤　懐かしい……（遠い目で）。

朝日　どうしたんだ（笑）。

後藤　小3のとき以来あげてないんですよ。トラウマなんで。

―トラウマ？

後藤　好きな子の家に行ったら誰もいなかったんで玄関近くに置いて帰ったんです。なのに翌日、その子の反応がなくて、気付いてないのかなって、もう一度家まで行ったら、（チョコが）ないんですよ。そうしたら、近くに包んだ紙袋が散らばって、犬が……チョコを……。

朝日　えっー！　マジで!?

後藤　食べられてしまい……。がんばって初めての手作りのチョコだったのに……のに……。

―バレンタインを前にして、後藤さんが哀しい感じです。

2011年も全力でがんばります！
アイドリング!!!ニュース

地上波&CS&オンデマンド絶賛放送中！

アイドル育成バラエティ「アイドリング!!!」(CSフジテレビONE／毎週月～金・隔日18：00～)、地上波「アイドリング!!!」(フジテレビ／毎週月25：40～）が絶賛放送中！　さらにフジテレビOn Demandでも配信中なのでチェック！

music.jpとアイドリング!!!のコラボ企画！

9thライブを含む貴重なライブ音源やメンバーのソロ音源などに加え、着信ボイスや壁紙も配信中！　詳しくは「music.jp超高音質」で検索！

アイドリング!!!の3Dングでブルーレイング!!!

フジテレビ史上初の３Ｄ収録！　5月に行われたコンサートの模様や、沖縄万座ビーチでの水着シーンを、すべてオリジナルフルハイビジョン３Ｄ映像として楽しむことができる！



DATA
発売中
¥6,090(税込)
発売元：フジテレビジョン
販売元：ポニーキャニオン

後藤郁 1st DVD『郁物語』好評発売中！

今回のグラビアでも登場したアイドリング!!!25号後藤郁の初ソロDVDがいよいよ発売。2月6日には東京IshimaruSoft本店にてイベントも開催予定なので、チェックしてみよう！



DATA
発売中
¥3,990(税込)
販売元：ポニーキャニオン


nitro+
ガンカケADV
axanael.jp
人生二度きりの大博打（アザナエル）！
結末、アンタの運次第。
撃たれれば願い叶う。但し、一発だけ実弾あり。命賭す覚悟あれば引き金ひくべし
アザナエル
AXANAEL
面白さ仏恥義理（ぶっちぎり）
好評発売中
販売元
HOBIBOX ホビボックス株式会社
〒101-0052 東京都千代田区神田小川町1-1 山甚ビル4F TEL:03-5259-5411 FAX:03-5259-5414
初回生産版9,240円（税込）/8,800円（税別）
日本語版 Windows XPhome/XPpro/Vista/7 ※すべて32bit版のみ対応 / フルボイス / DVD-ROM
18歳未満購入禁止
©Nitroplus

電撃ゲームス
Vol.17
デンゲキニンテンドーDS 3月号増刊
2001年6月12日第三種郵便物認可
2011年1月26日発行・発売 第11巻 第6号 通巻181号
発行人：渡部雅人
編集人：江口聡
発行：アスキー・メディアワークス
〒160-8326
東京都新宿区西新宿 4-34-7
TEL.03-6866-7530（編集）
発売：角川グループパブリッシング
〒102-8177
東京都千代田区富士見 2-13-3
TEL.03-3238-8528（営業）
ASCII MEDIA WORKS
定価650円
本体619円



雑誌 16536-03
Ⓛ-2011/3/27
4910165360313
00619

印刷／図書印刷株式会社
Printed in Japan

郵便はがき

おそれいりますが
50円切手を
貼ってください

160-8326

(株)アスキー・メディアワークス

電撃ゲームス編集部

Vol.17「プレゼント」係行

本誌に関するご意見・ご感想を、ご自由にお書きください。

●差出人

〒 都道府県

住所

フリガナ 氏名	年齢 歳	電話番号 (　　)

電子メールアドレス

※ご記入いただいたお客様の個人情報は、お申し込みの商品やプレゼント発送に利用するほか、当社の商品やサービス等のご案内などに利用させていただく場合がございます。また、個人を識別できない形で統計処理したうえで、当社の商品企画やサービス向上に役立てるほか、第三者に提供することがあります。

● 黒の筆記用具で**はっきり**
書いてください。

標準字体
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

1 **2** **3** **4** **5** **6**

7 **8** **9** **10**

11 その他

12 **13**

14

①DS(DSi含む) ②Wii ③PS3
④PS2 ⑤PSP ⑥PSP go ⑦Xbox 360
⑧iPhone、iPod touch、iPad ⑨パソコン
⑩携帯電話 ⑪その他

15 機種名

Vol.17 電撃ゲームス

読者アンケート

希望賞品番号
(P.163を参照)

良い例
2 4 7 6
● ② ③ ④

悪い例
24 3 5
① ② ③ ④

16 機種名

17 その他

18

19

20

21